

casus BELLI

#2 Janvier | Février 2012

Le magazine de référence des jeux de rôle

Warhammer | Eclipse Phase | Deadlands

Portrait de famille : Pathfinder

RENNES
18

RÉTRO :
DOSSIER
MALÉFICES



- ✕ **Call of Cthulhu**
- ✕ **Zombies et infectés**
- ✕ **Histoire du Survival Horror**
- ✕ **Figures de l'Horreur**
- ✕ **Jeu vidéo et Cinéma**

268 pages sur les jeux vidéo d'horreur



ÉDITO

Décidément boulimique, votre magazine de JdR préféré n'a pas perdu de poids pendant les fêtes et vous revient en ce début d'année avec 256 pages pleines à ras-bord. Monter un magazine de cette taille n'est pas une mince affaire, mais l'accueil qui a été réservé à notre numéro 1 nous a donné des ailes. Merci à tous pour vos retours, vos compliments et vos encouragements.

Maintenant, l'objectif est de ne pas vous décevoir. Un numéro 2, c'est un objet délicat. On l'a vu au cinéma... À quelques rares exceptions près (*L'Arme Fatale*, *Star Wars*, etc.), les seconds volumes se révèlent presque toujours décevants. Le premier arrivé pose un jalon, imprime sa marque. Charge ensuite au second d'égaler son niveau ou de le dépasser. Bonjour la pression ! Quand en plus, on a eu trois prédécesseurs qui ont déjà joué la partition du numéro 2, on se lance en regardant par-dessus son épaule, un peu préoccupé et sans faire les malins.

Heureusement, on a un atout de taille pour y arriver : trois races d'aliens qui parlent des langues identiques, trois tribus qui ont quitté leur île pour s'installer sur la même, trois équipes qui ont chacune montré leur credo avec un mag de JdR, et qui s'enthousiasment et s'épatent réciproquement comme des cousins perdus de vue qui se retrouvent.

Avec au pilotage trois générations de marins et à la lumière de vos nombreux messages, on sait exactement dans quelle direction mener le navire. Un magazine concocté avec passion, rage et bonheur, et des pages prêtes à prendre vie au-delà de leur support. Un *Casus* qui n'a pas seulement l'ambition d'informer, et qui est là pour vous épauler dans vos parties autant que pour vous faire rêver.

Rêver, oui, mais pas seul dans son coin. Le JdR est une activité formidable parce qu'il permet de rêver à plusieurs en étant bien éveillé. Ne vous laissez donc pas aller à la somnolence. 2012 est l'année du changement. Une nouvelle génération de joueurs est là, mais courtisée de toute part par d'autres loisirs moins exigeants. Aidez-nous à grossir leurs rangs. Faites profiter de nouveaux venus de votre expérience et transmettez le virus. Un magazine de JdR qui traîne sur la table du salon quand des amis arrivent, c'est déjà un pas.

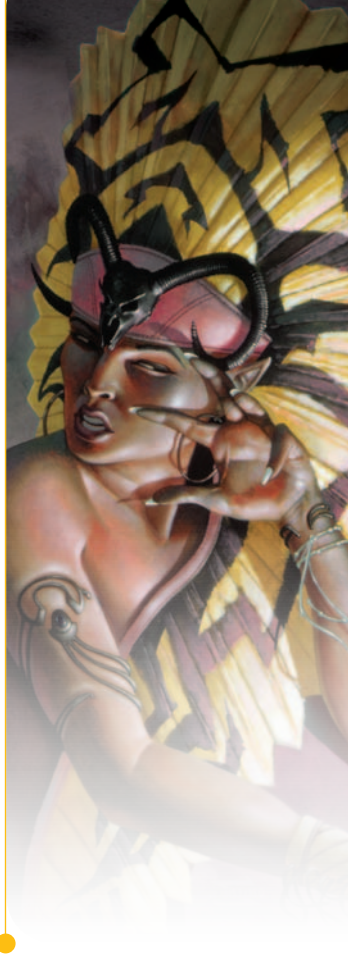
Votre voyage au cœur du JdR débute au bout de cette page. Puisse-t-il vous mener loin, vers des rivages fantastiques et inattendus, au-delà même des contrées mystérieuses où naissent les légendes*. Mais revenez-nous sain et sauf, nous avons rendez-vous dans deux mois !

Stéphane Gallot et Didier Guiserix

Illustration John Zelznik

Tous droits réservés Catalyst Games Lab et Topps. 2012.

*À propos de légendes, c'est bien beau de découvrir soudain les peuples précolombiens que nos bons médias de masse n'avaient pas revus depuis *Les Mystérieuses Cités d'Or*, mais ces histoires de fin du monde, ça commence à aller. Il suffit d'enquêter un peu pour réaliser la vacuité absolue de cette interprétation abusive du calendrier maya, lequel indique simplement qu'en 2012 les rôlistes dirigeront le monde avec pour seuls maîtres les meneurs de *Shadowrun*.



sommaire

En direct - Édito	1	L'étagère du rôliste - L'actu des jeux de figurines	88
En direct - Sommaire	2	L'étagère du rôliste - Sherlock Holmes	91
En direct - Le courrier des lecteurs	4	L'étagère du rôliste - La sélection de JSP	92
Actualité - Nouvelles du front (Feat. Monghol & Gotha)	8	L'étagère du rôliste - Jeux vidéo	94
Actualité - À l'ouest du nouveau	18	L'étagère du rôliste - Inpis	102
Actualité - Avant-première : Guts	20	Scénario : Les Ados de Gois (Pathfinder)	108
Actualité - Backstage : Paizo Publishing	24	Scénario : Étoiles propices, épisode 2	
Portrait de famille - Pathfinder	26	Entendez le glas des cloches de fer (AdC)	118
Nouveauté - Warhammer 3	34	Scénario : A Dark Place to Die (Deadlands Reloaded)	130
Nouveauté - Eclipse Phase	40	Scénario : Les Seigneurs de l'hiver, épisode 2	
Interview - Rob Boyle	44	La Course du printemps (Chroniques Oubliées)	140
Nouveauté - Deadlands Reloaded	48	Scénario : Palancha infernal (Luchadores)	162
Nouveauté - Exalted 2	52	Scénario : Têtes de morts (Ombres d'Esteren)	170
Nouveauté - Pendragon 5 ^{ème} édition	56	Jeu complet - Chroniques Oubliées, la suite	176
Nouveauté - Luchadores	60	Aide de jeu - Bâtisses & Artifices n°2 : L'auberge...	206
Nouveauté - Mango No Densetsu	64	Aide de jeu - MJ only : Rythmer la partie	216
Nouveauté - Asgard	68	Aide de jeu - PJ only : Un personnage lubie-classé	220
Nouveauté - Dans la tempête	70	Aide de jeu - Dessine-moi un monstre n°1 : Le démon...	222
Nouveauté - Annalise	72	Rétro - Entretien avec Michel Gaudou	224
Nouveauté - Solipcity	74	Rétro - Portrait de famille : Maléfices	228
Nouveauté - Lacuna	76	Rétro - Le Seigneur des anneaux au cinéma...	236
Nouveauté - Le chemin des cendres	78	Rétro - Pièges de Grimtooth	240
Nouveauté - Eyes only	79	Rétro - 30 ans de Casus : En acier trempé	242
Nouveauté - Tiamat	80	Interview people - Pénélope Bagieu	244
Nouveauté - Montségur 1244	81	Récit - Les fées n'ont que ce qu'elle méritent	248
Nouveauté - D6 Galaxies Prologue	82	OVNI - Scénario Parsely	250
Nouveauté - On Mythic Thews	83	Carnets de voyage - Venise, le palais des Doges	252
Nouveauté - O. Prologue	84	Concours - Devine qui vient dîner ce soir...	254
Nouveauté - Écran Delta Green, Confidenza, Livre d'aventure, Écran 30 ^e anniversaire, L'Atlas du mythe, Écran du MJ, les immortels, Les Ombres de Léningrad, UDOA.	85	Casus Belli - Dans CB#02...	255
		Kroc - Les mémoires de Kroc-le-bô	256
		Abonnements	241

Casus Belli édité par Black Book Editions, 14 rue Gorge de Loup, 69009 Lyon, www.black-book-editions.fr/casus. N°2, janvier/février 2012. Directeur de la publication David Burckle Chefs de projet Didier Guiserix-Stéphane Gallot Création graphique, maquette et chipoteries Damien Coltice.

Ont participé à ce numéro Auteurs et relecteurs (le Gang Casus) : Guillaume Baron, Farid Ben Salem, Thomas Berjoan, Laurent « Kégon » Bernasconi, Erwan Berthou, Tristan Blind, Raphaël Bombayl, Ghislain Bonnotte, David Burckle, Damien Coltice, Croc, Julien Dutel, Willy Favre, Franck Florentin, Géraud « Myvyrrian » G., Stéphane Gallot, Jim Gaudin, Didier Guiserix, Julien Heylbroeck, Olivier Hézèques, Romain d'Huissier, Marc Laperlier, Jérôme « Brand » Larré, Yannick Le Guédart, Tristan Lhomme, Antonin Merieux, Yoshiaki Mimura, Jean-Philippe Palanchini, Ludovic « Heuhh » Papais, Aurélie Pesséas, Philippe Rat, Julien « Selpoivre » Rothwiler, Mahyar Shakeri, Shylock, Sippik, Léo Vesperini et Vincent Ziec.

Image de couverture John Zeleznik (c) Catalyst Lab, Topps Inc.

Illustrateurs, cartographes et photographes Pénélope « Jolicœur » Bagieu, Olivier Bédue, Bruno Bellamy, Laurent Bernasconi, Damien Coltice, Maxime Favier, Willy « Brain Salad » Favre, Anthony Geoffrey, Gotto, Didier Guiserix, Julien De Jaeger, Fred Lipari, Revolver, Jean-Baptiste Reynaud, Anne Rouvin, Yvan « Gawain » Villeneuve et John Zelznik. **BD Kroc le Bô** : Augustin Rogeret et Thierry Ségur.

Toutes les illustrations sont (c) leurs auteurs et leurs éditeurs.

Crédits Kroc le bo apparaît avec l'aimable autorisation des éditions Guy Delcourt.

Les manuscrits et illustrations non sollicités ne sont pas renvoyés.

Toutes les illustrations originales et les noms des produits mentionnés sont la propriété pleine et entière de leurs auteurs et éditeurs respectifs. Toute reproduction ou diffusion, même partielle, est interdite sans accord écrit de l'éditeur.

Remerciements Tous les éditeurs et professionnels qui ont joué le jeu, les amis de *Di6dent*, le Département des Sombres Projets, la société ePawn, Dave Arneson, Pénélope « Jolicœur » Bagieu, Stéphane Bogard, Emmanuelle Bonavent, Rob Boyle, Jason Bulhman, Philippe Debar, Cédric Delobelle, Drimor, Maître Eolas, Florent, Michel Gaudou, Gary Gyggax, Jawad, Koup', Peter Jackson, Jarvin, Erik Mona, Eloi Morterol, Neko, Pitche, Franck Plasse, Laurent et Corinne Rambour, Pierre Rosenthal et Lisa Stevens.

Et toute l'équipe graphique de l'excellent *IGmag* qui a été une inspiration pour ce format inhabituel : on espère avoir déjà bien dévié de la simple imitation vers « une autre personnalité à l'intérieur d'un style ».

Impression Chira, Loire (42). **Diffusion boutiques** Millennium.

Commande directe individuelle www.black-book-editions.fr

Abonnements : voir page 241 de ce numéro.

Publicité : Stéphane Gallot (stephane.gallot@casus-belli-mag.fr)

Pour contacter la rédaction : didier.guiserix@casus-belli-mag.fr ou stephane.gallot@casus-belli-mag.fr Imprimé en France.

ISBN 978-2-36328-106-7. Dépôt légal : février 2012.

Retrouvez-nous sur www.black-book-edition.fr/casus et sur Facebook.

FESTIVAL INTERNATIONAL DES JEUX

CANNES

du 17 au 19 février 2012

PALAIS DES FESTIVALS ET DES CONGRES

ENTREE LIBRE de 10h à 20h



Rejoignez la plus importante manifestation ludique francophone grand public !

- des tournois, des initiations, des démonstrations dans tous les univers de jeu
- des centaines de jeux de société en libre accès
- un village jeux vidéo et manga

Retrouvez au cœur du Festival un espace dédié aux Jeux de Simulation :

Tournois, initiations, expositions, rencontres avec les auteurs, illustrateurs et acteurs majeurs du Jeu de Rôle, Grandeur Nature, Wargames et Figurines...

- Triathlon Cannois du Rôle : COPS, Hellywood, Delta Green (triptyque avec Cthulhu et Cthulhu Tech), Pendragon (triptyque avec Miles Christi et Trinités), Ambre, Ecryme, Guts, Metal Adventures, Chroniques des Féals, Mind Dagger, Les Ombres d'Esteren, Yggdrasil, Château Falkenstein, Pathfinder, Manga No Dentsetsu, Trinités, Vampire Dark Age...
- Tournois Warhammer 40K, Warhammer Battle, Blood Bowl
- Murder Battlestar Galactica, tournoi de bouts rimés, ateliers maquillage, costumes, joutes, exposition ...

En 2012 Star Wars fête ses 35 ans : découvrez les animations dédiées à cet univers (Murder Star Wars, JDR, figurines...) et l'exposition « Star Wars : rêve de joueurs ».



UN EVENEMENT VILLE DE CANNES - REALISATION PALAIS DES FESTIVALS ET DES CONGRES

Rens. : PALAIS DES FESTIVALS ET DES CONGRES - Direction de l'Événementiel
CS 30051 - 06414 Cannes Cedex - Tél. : 04 92 99 33 83 - jeux@palaisdesfestivals.com

Découvrez le programme détaillé et nos offres de séjours sur www.festivaldesjeux-cannes.com

LE COURRIER DES LECTEURS

Jeux de rôle, D&D et CO, même combat !

Avant même la sortie de CB#1, l'annonce d'une refonte de Chroniques Oubliées (CO) destinée à devenir le système maison de Casus (à l'image de SimulacreS par le passé) a engendré de nombreuses réactions sur la toile, dont celle-ci, qui ouvre notre premier courrier des lecteurs.

Pin-up Donj'

Chaque bimestre dans le courrier des lecteurs, retrouvez notre pin-up Donj'. Rien de tel pour égayer notre quotidien de joueur et pour tordre le cou à la tradition des pin-ups matchistes ! Ce bimestre, bienvenue à **Miss Illithid** par Jean-Baptiste Reynaud.

[...] Je me pose la question de la pertinence du choix [NdIR : de Chroniques Oubliées]. [...]

Dès que l'on propose un jeu, l'on réduit le sujet à ce que ce jeu permet et l'on exclut tout le reste. C'est un choix très difficile. Imaginez devoir choisir un film pour initier au cinéma quelqu'un qui n'en a jamais vu, ou un livre pour représenter la littérature... [...] Pour moi le choix présent, qui dit JdR = D&D [NdIR : CO étant un jeu OGL, il tire ses mécanismes principaux de D&D], c'est un peu comme dire sport = football. En termes de part de marché, c'est plutôt

exact. En terme de permettre de couvrir un maximum de ce qui existe, de ce qui est possible, c'est plutôt pauvre.

D&D est un outil très orienté vers un style de jeu bien spécifique (un jeu orienté principalement vers : l'équilibre des personnages en termes de puissance dans le cadre d'affrontements plutôt frontaux, sur leur spécialisation pour préserver leur importance, sur le fait « d'être plus fort que les obstacles du monde », sur leur progression en puissance [...])

Cette orientation du système de jeu est très forte, rendant plus difficile la découverte d'autres styles de jeu avec ce type de système. [...] Un système plus neutre aurait été à mon sens plus adapté. Un système plus généraliste, automatiquement moins « performant » dans un type de jeu donné, mais permettant plus de liberté dans la manière de jouer sans devoir lutter contre les règles aurait été mieux adapté. Il aurait permis d'ouvrir la porte à n'importe quelle suite, plutôt qu'à D&D/d20/CO/Pathfinder. Il aurait permis d'attirer plus de monde, de mieux s'adapter à leurs goûts pour leur plaisir, qu'en limitant système et univers à CO.

[...] Vous devinez facilement la suite : mon plaidoyer pour un jeu plus générique, plus adaptable et plus proche de la culture non-ludique, pour faciliter l'approche, la compréhension et, surtout, le plaisir de jeu.

SimulacreS était en ce sens exemplaire. Je trouve un peu triste qu'alors que l'on assiste depuis quelques années à une ouverture des styles de jeu, à une meilleure compréhension de leurs mécanismes, que l'on se rabatte vers un style de jeu tellement spécifique [...].

Philippe Debar (via Facebook)



Miss Illithid

Cher Philippe,

Même si tu avoues toi-même ne pas connaître les spécificités de *CO* au moment de ce débat (notamment ses qualités réelles pour l'initiation), tes réflexions sont l'occasion de présenter les logiques qui ont présidé à nos choix.

Qu'on se rassure, nous n'assimilons ni le sport au seul foot, ni le JdR au seul *D&D*. Nous pensons simplement que tous nos systèmes ne sont pas si différents dans le fond, même s'ils peuvent l'être sur la forme, et que si l'outil OGL dérivé de *D&D* est techniquement une plateforme comme une autre, il a quelques atouts non négligeables.

Bien sûr, chaque JdR incite le groupe à s'orienter vers des conduites différentes... mais le scénario et les individualités autour de la table restent prépondérants (deux MJ jouant à un même jeu proposeront deux façons de jouer différentes).

Pour nous, *D&D* demeure le JdR le plus populaire. Le premier en plus. Celui sur lequel on peut se retrouver, qu'on aime le *roleplay* ou qu'on préfère d'autres approches. D'ailleurs, le *roleplay* n'a pas attendu l'apparition de *Vampire* ou des jeux *indies* pour être au cœur des débats dès la création de *D&D*. À l'inverse, ce n'est pas parce qu'un jeu dit mettre l'accent sur telle ou telle pratique qu'on la retrouve à la table de jeu. Enfin, à l'heure actuelle, 80% des joueurs jouent avec des systèmes dérivés de *D&D*, ou personne ne constate qu'ils soient tous des Grosbills...

Reste trois profils de rôlistes qui regretteront légitimement le choix de *CO* :

1. *Ceux qui préfèrent lancer des d6 (d10 ?) à des d20*. S'il est absurde de détester un type de dé sur des bases quasi-idéologiques (parcourez les forums, certains vont jusque-là), les goûts et les habitudes de jeu de chacun doivent être respectés : certains préfèrent les systèmes à pourcentage d'autres les systèmes avec les dés qui explosent. On ne peut pas plaire à tout le monde et

notre choix (il fallait en faire un) a donc été celui de la majorité.

2. *Ceux qui n'aiment pas le médiéval-fantastique*. Là aussi, le choix majoritaire. Au moment de fêter les 10 ans de la sortie en salle du *Seigneur des anneaux* (voir notre article rétro en page 236), le *med-fan* est le type d'univers le plus joué dans le petit monde du JdR. Mais *CO* n'a été adopté qu'après une réflexion sur son adaptabilité. Car il sera décliné pour d'autres univers totalement différents ! Après une première campagne *fantasy*, des déclinaisons de *CO* vous proposeront des sauts vers d'autres univers, du space-opera au steam-punk en passant par toutes les folies bien connues des rôlistes.

3. *Les fans de Simulacra*. En 1989, ce jeu a été une formidable porte d'entrée pour le JdR, mais sa mécanique abstraite ne convenait qu'à une minorité (d'où la la sortie par la suite du hors-série *Basic*, le système de *L'Appel de Cthulhu*) et son format multi-univers, parfait pour un hors-série, impossible à caser en quelques dizaines de pages au sein du magazine.

Au final, *CO* est pour nous une porte d'entrée vers le JdR, il fut conçu ainsi. Et la mission de *Casus* reste de vous inciter à vous intéresser à toutes sortes de jeux, d'univers, de systèmes et de façons de jouer.

Évitons donc de réveiller les *a priori* absurdes des années 90 qui nous ont divisés entre joueurs de tel ou tel jeu. Ne restons pas repliés sur les anciens clivages, en pensant que le monde s'arrête à son jeu favori ou sa création maison ! Nous jouons tous au JdR. La matière est infinie (l'imagination !) et il y a des choses intéressantes à piocher dans pratiquement tous les jeux !

Ne nous fermons donc ni aux jeux confidentiels ni aux jeux plus populaires (une notion toute relative, vues les ventes de JdR en France) ! Emparez-vous de *CO*, modelez-le à votre façon de jouer, et surtout ne vous intéressez pas qu'à lui !

Annabella Belli & Joe Casus



Suivez nous sur facebook et Twitter !

Pour ne rien louper des infos concernant votre magazine préféré (non, pas *Paris-Match* !), nous vous invitons à nous rejoindre sur les deux réseaux sociaux de référence du moment, Facebook et Twitter. L'occasion pour vous de réagir à nos annonces et d'échanger des points de vue sur la toile.

Pour nous rejoindre : tapez « Casus Belli » dans la barre de recherche de Facebook ou Twitter.

Et le forum !

N'hésitez pas à vous inscrire sur le *forum Casus* pour nous donner votre avis, proposer des aides de jeu ou des options pour *Chroniques Oubliées* et pour participer à la vie de la communauté !

Pour nous rejoindre : rendez-vous à l'adresse www.black-book-editions.fr/forum

LA ROUTE VOUS ATTEND



**Livre de base,
288 pages.**

- * Présentation de l'univers
- * Un cahier couleur de 32 pages
- * Des règles complètes et deux scénarios

**Le Chemin des Cendres,
144 pages.**

- * Présentation de l'univers
- * Des règles complètes et le premier volet de la campagne Le Chemin des Cendres

Département des
sombres projets

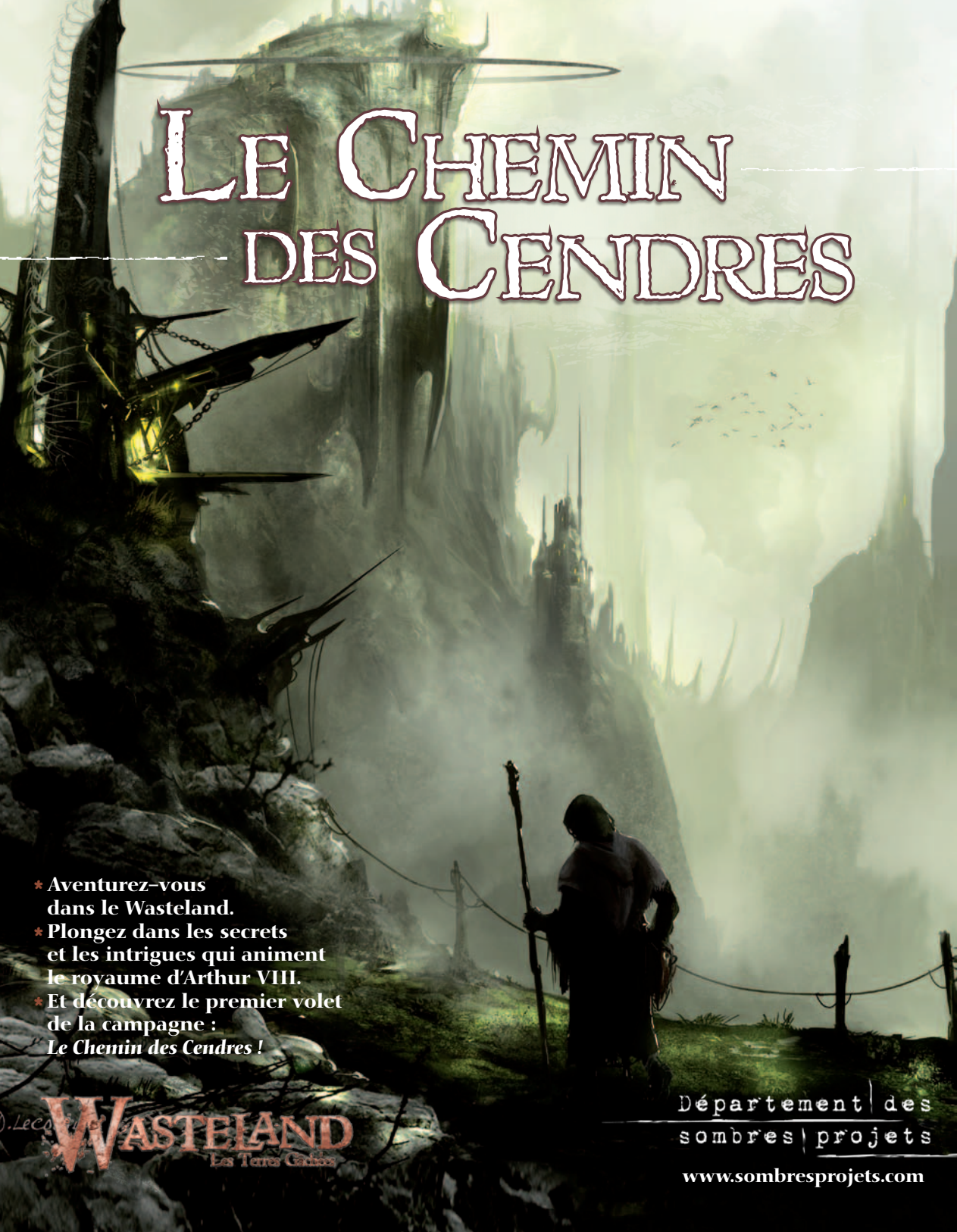
www.sombresprojets.com

WASTELAND Les Terres Gâchées



L'écran

- * Un paravent rigide en trois volets
- * Une grande carte couleur du Malroyaume
- * Un livret de 16 pages



LE CHEMIN DES CENDRES

- * Aventurez-vous dans le Wasteland.
- * Plongez dans les secrets et les intrigues qui animent le royaume d'Arthur VIII.
- * Et découvrez le premier volet de la campagne : *Le Chemin des Cendres* !

Le Chemin des Cendres
WASTELAND
Les Terres Cendrées

Département | des
sombres | projets

www.sombresprojets.com

NOUVELLES DU FRONT

Bienvenue dans les actus, l'endroit où vous apprendrez tout ce qu'il y a à savoir sur les sorties à venir et les rumeurs du moment. Nous nous attachons ici à ce qu'il se passe en français dans le texte et nous vous renvoyons page 18 pour les sorties anglo-saxonnes !

7ÈME CERCLE | Z-CORPS

Du zombi en habit de fête



De retour dans les boutiques juste avant les fêtes de fin d'année après l'épuisement de ses stocks, **Z-Corps** a profité de ce nouveau tirage pour revenir avec une édition révisée et une édition collector limitée et numérotée. Marque-page en tissu, couverture noir et argent en similicuir, le JdR fort en zombis avait mis les petits plats dans les grands même si le logo rouge sang de l'édition de base a encore la faveur de la rédaction.

La fin de l'année 2011 était aussi l'occasion pour le 7^{ème} Cercle de fêter l'extension de la fièvre zombie vers l'Espagne, où les éditions Holocubierta, qui proposent déjà *Yggdrasill* au public hispanophone, vont entreprendre la traduction et la publication de ce succès commercial.

BD | BEFORE WATCHMEN

Watchmen au futur antérieur

La nouvelle a fait vibrer toute la communauté bédéphile le mois dernier, DC vient de lancer le projet d'une préquelle pour **Watchmen**, une œuvre collective qui sera composée de sept mini-séries et dont la réalisation sera confiée à un staff

trié sur le volet. L'équipe de choc constituée pour l'occasion compte des peintures du milieu avec, entre autres, Brian Azzarello, Joseph Michael Straczynski, et les Kubert père et fils. Un magnifique set de couverture a déjà été révélé et laisse franchement rêveur. Seule ombre au tableau, aucune date n'a été indiquée pour encadrer ces parutions.



??? | NEPHILIM

Après la Révélation

La rumeur d'un retour de **Nephilim** n'a jamais cessé de courir au fil des années. « Il se prépare », « c'est pour bientôt », mais rien ne venait confirmer les bruits entendus de-ci de-là dans les couloirs du Monde du jeu et lors des pots avec les éditeurs. Vingt ans après la sortie du premier livre de base, l'heure est pourtant venue. Enfin !

À croire qu'il fallait vraiment que soit annoncé le retour d'*INS/MV* pour forcer l'ancien à sortir de sa stase (les deux sont concurrents pour le titre de jeu de rôle le plus vendu en France). Quoi qu'il en soit, c'est une excellente nouvelle et la dream-team d'antan s'est bel et bien reformée pour donner un nouvel élan à cette gamme légendaire (forte de 69 ouvrages !). Sortis de leurs stases et déjà acclimatés aux affres des années 2010, Frédéric Weil, Fabrice Lamidey et Sébastien Célerin tweetent, organisent des jeux via les réseaux sociaux (allez chercher en ligne le jeu de la Résille d'Or ou passez par la librairie de l'Incunable Souveraineté via FB), et surtout, ils nous concoctent cette parution pour la fin de l'année. L'heureux éditeur qui héritera du bébé est encore inconnu à ce jour.



LES ÉCURIES D'AUGIAS | CHRYSALIS

→ Un nouvel auteur de Crimes

Avec le planning qu'il a devant lui, on aurait pu croire Fabien Deneuille suffisamment occupé par ses activités d'éditeur. La sortie de *Teocali* est imminente, *Légendes de la Garde* est annoncé pour le premier semestre, *New Heaven* paraît avancer à bon rythme... Et pourtant, le voici qui intègre l'équipe des Écuries d'Augias le temps de leur écrire un *Carnet de Crimes* comprenant un scénario, des aides de jeu et cinq personnages prêtirés, le tout formant un livret dans le format pratique qu'inaugurerait l'an dernier *L'Amour d'une étoile* pour les *Contes de Crimes*. En boutique avant fin février, l'ouvrage aura droit à sa critique dans notre prochain numéro.



JOHN DOE | ICONS, ANNIVERSAIRE ET NOUVEAUTÉS

→ John Doe fête ses 5 ans

Pour fêter ses cinq ans, la maison d'édition où l'on aime se balader en blouse blanche a organisé un grand concours de pitches honteux, concours où l'objectif était de proposer en une page le concept de JdR le plus ringard et débile possible, le plus définitivement impubliable. Les participants ont rivalisé d'audace et d'ingéniosité et six fous furieux se sont particulièrement distingués avec des propositions assez spectaculaires que vous pouvez découvrir sur le site de l'éditeur. Le gagnant, Willy M., emporte la mise avec *Crucifixion*, un JdR qui vous donne l'opportunité de relire la Bible sous un angle différent, quelque part entre Dan Brown et Chuck Norris.



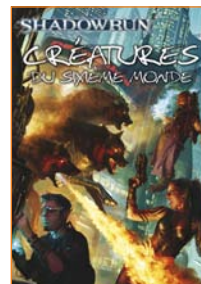
Après la rigolade, les équipes de John Doe ont toutes fois repris les affaires en main et *Icons*, leur jeu de super-héros, ne devrait plus tarder à rejoindre les boutiques. Espérons qu'il sera bientôt suivis par d'autres petits camarades parmi les très attendus *Bloodlust*, *Eleusis* et *Quantiqité*, sans compter une certaine campagne pour *Hollywood* qui se fait sacrément désirer à présent.

D'ailleurs, chez *Casus*, on va faire du chantage. Tant qu'on n'aura pas vu votre prochaine publication, on retiendra la critique de l'écran *des Mille-Marches* en otage, même s'il est sorti au mois de décembre.

BLACK BOOK ÉDITIONS | SHADOWRUN 4

→ Créatures du 6ème Monde

S'il est une facette du 6^{ème} monde que la dernière édition de *Shadowrun* avait cruellement négligé jusqu'alors, c'est bien son bestiaire ô combien particulier, chargé qu'il est de toutes ses méta-créatures, de ses esprits toxiques et de sa jungle parazoologique. En précommande sur le site de l'éditeur, l'ouvrage laisse la bave aux lèvres et s'enorgueillit de 256 pages mêlant harmonieusement données techniques et background. Autre bonus, le livre s'orne d'une des plus belles couvertures qu'ait connu la 4^{ème} édition et il y a bien longtemps que l'on en avait pas eu une qui soit vraiment jolie. Si vous voulez profiter du pdf offert et découvrir cet indispensable des tables de runners dès sa traduction achevée, rendez-vous sur la boutique de Black Book.



DÉPARTEMENT DES SOMBRES PROJETS |
MOURNBLADE

➔ Merci Arioch !

La sortie de *Wasteland* a donné des ailes aux hommes du Département des Sombres Projets et les voici parés à s'aventurer sur une nouvelle voie, la *Sword & Sorcery*, la sombre, à l'ancienne, celle d'*Elic* et de *Stormbringer*, des licences qui évoquent des souvenirs d'anthologie à tous ceux qui ont lu Moorcock ou joué dans les Jeunes Royaumes. À partir du *Elic* de Melniboné de Mongoose, les auteurs ont l'intention de développer un nouveau jeu, *Mournblade*, en ne gardant que le meilleur de la précédente édition pour en faire un objet ludique neuf et adulte, susceptible de faire hon-

neur à l'œuvre originelle et de renouer avec les heures de gloire de la licence. Souhaitons-leur le meilleur dans cette courageuse entreprise. Au vu des grandes ambitions affichées par l'équipe, le chantier s'annonce massif mais le jeu en vaut la chandelle.

Demeure une question qui plane sans que quiconque la pose vraiment, pourquoi *Mournblade* et pas *Stormbringer* ? Et bien tout simplement parce que les droits du nom ne sont pas disponibles...

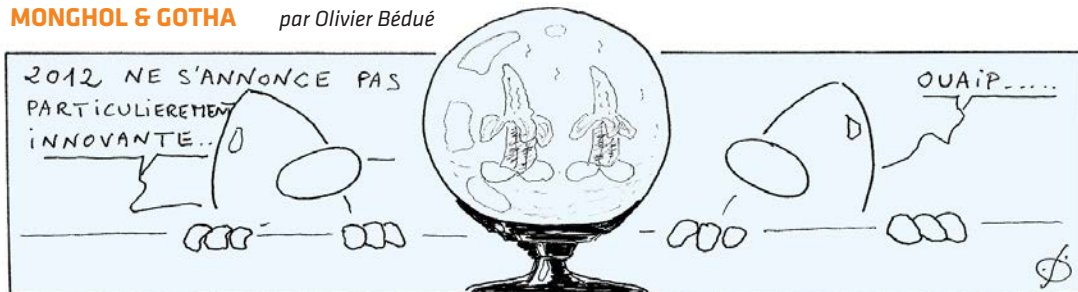
BLACK BOOK ÉDITIONS | SHADOWRUN | ECLIPSE
PHASE | DEADLANDS

➔ Débauche d'écrans chez BBE

Avant l'arrivée du mois de mai, ce ne sont pas moins de trois écrans qui sont annoncés dans le calendrier de publication de Black Book Éditions avec des écrans prévus pour *Eclipse Phase*, *Deadlands* et... un nouvel écran pour *Shadowrun* (l'ancien n'étant plus disponible depuis un moment) qui sera rigide cette fois et accompagné d'une vue de Seattle et de quelques surprises.



MONGHOL & GOTHA par Olivier Bédue



BLACK BOOK ÉDITIONS | PATHFINDER

➔ Des éclaireurs bien gâtés

Les groupes qui parcourent fièrement les terres de Golarion vont être gâtés dans les prochains mois. Après le dernier tome de *Kingmaker*, les tabléés d'aventuriers pourront se réjouir autour de *L'Art de la Guerre*, le manuel qui va révolutionner vos massacres de kobolds. Mais ce n'est pas tout, les prochaines semaines verront aussi la livraison attendue de la campagne complète *L'Héritage du feu* et d'autres merveilles se profilent dans un avenir proche comme *Le Recueil d'Absalom*, qui comprendra le *Guide d'Absalom* et deux modules, le *Bestiaire 3*, qui amènera un peu de fraîcheur et de renouvellement à vos rencontres du samedi soir, et une nouvelle campagne inédite, *Carrian Crown*, qui offre de jouer en Ustalav (la Transylvanie de la Mer Intérieure) et propose de retrouver enfin l'ambiance de *Ravenloft* à la mode 2010 et en ajoutant la petite sauce Paizo qui fait toute la différence. Gâtés ces aventuriers, je vous le disais.



➤ Réactions en chaîne

Les chamboulements qui affectent actuellement la Bibliothèque Interdite (voir ci-contre) ne sont évidemment pas sans conséquence sur le planning des parutions annoncé par Edge Entertainment, lequel vient subitement de voir son catalogue se remplir à ras-bord de grosses locomotives.

Si la réimpression du livre de base de *Dark Heresy* a bien été maintenue pour février, tout comme la sortie légèrement décalée du **Bestiaire Warhammer Fantasy** et de son *Compagnon*, les sorties suivantes vont subir des glissements encore malaisés à situer dans le calendrier. Ainsi, le retour d'*Anima* avec la réimpression de son LdB ne se fera probablement que fin mars, tout comme celui du *Jeu de Rôle du Trône de Fer* qui reviendra en boutiques au format « poche », peut-être avec l'ambition d'une distribution via les réseaux de librairies classiques. *L'Anneau Unique (The One Ring en VO)* paraîtra aussi durant cette période, autour de la fin du premier trimestre.

Fiasco, initialement prévu pour 2011, écope d'un sacré décalage, avec une sortie annoncée au second trimestre. Les derniers mois du printemps verront toutefois une autre arrivée en magasins, celle de *L'Empire d'Émeraude*, un guide indispensable pour tous les meneurs dont la table ardente Rokugan.

Sur cette période, les plus malheureux des joueurs seront indiscutablement les maîtres pratiquant les différentes gammes *Warhammer 40.000*. Les équipes d'Edge travaillent actuellement sur *L'Empereur protège* (mini-campagne pour *Deathwatch*) et *Aux Confins des Abysses* (du background pour *Rogue Trader*) mais il faudra probablement attendre le second semestre pour que nous parviennent ces ouvrages et aucune date n'est encore officiellement fixée pour les parutions futures dans ces collections. Pour les inconditionnels du 41^{ème} millénaire, le début de l'année va être rude.



➤ La BI dans la tourmente



Fondée en 2004, la Bibliothèque Interdite (BI) s'était assurée un nom dans le milieu du JdR et avait réussi à s'attacher une clientèle fidèle en éditant la version française de la seconde édition du JdR *Warhammer*, des différents JdR *Warhammer 40.000* et surtout, avec la traduction de la masse considérable des romans situés dans ces univers.

Malgré la fin de la deuxième édition de *Warhammer Fantasy* et le passage de la licence chez Edge Entertainment puis la perte des droits sur les romans issus des univers Games Workshop, que l'éditeur anglais compte désormais publier via une filiale, la Bibliothèque Interdite avait semblé tenir le choc et avait même pu profiter de l'occasion pour mettre en avant sa nouvelle machine de guerre : les éditions Éclipse, qui affichaient un programme de publication boulimique (trop ?) lorgnant sur la *SF* et la *Fantasy* autant que sur d'autres marchés moins glissant comme la *bit-lit*. Côté JdR, leur entente avec Edge laissait la BI en charge des gammes *Warhammer 40.000* et l'éditeur semblait tranquille, menant sa barque en dépit des coups durs.

Les choses ont changé ces derniers mois avec le passage des licences *Warhammer 40.000* sous le seul giron d'Edge Entertainment suite à un « recadrage » pour reprendre le terme du communiqué officiel. Cette fois, pour la première fois, nous sommes inquiets. Bien sûr, il y a toujours les éditions Éclipse et la Bibliothèque possède toujours, aux dernières nouvelles, les licences de *CthulhuTech*, qui est sorti récemment, et de *DragonAge*, qui a en revanche disparu des calendriers de publication voilà quelques temps déjà. Il y a aussi la gamme *Scion* mais comme elle vient de passer en déstockage chez Ludikbazar... Bref. Aux dernières nouvelles et même si les rumeurs de dépôts de bilan n'ont pas encore reçu de démenti (ce qui ne laisse rien augurer de bon), la BI prévoyait la sortie de l'écran *Cthulhutech* (assorti d'un livret 64 pages) pour fin mars/début avril et *Vade Mecum*, premier supplément dans la gamme, pour fin mai/début juin.

Après des années de bons et loyaux services en faveur du petit monde rôlistique, nous espérons que l'aventure ne s'arrêtera pas là et que la BI nous réserve encore des surprises, tant avec sa façade JdR que comme éditeur de romans.

ÉDITIONS TALLANDIER | LITTÉRATURE, MILITAIRES ET GRANDS ANCIENS

Indispensable !

Le Samedi 12 mai 2012, aura lieu à Tour la promulgation du 4^{ème} prix littéraire *La plume et l'épée*, décerné par l'Armée française à des ouvrages à thème militaire. Si nous vous en parlons, c'est parce que l'ouvrage « **1940, et si la France avait continué la guerre** » (aux Éditions Tallandier) est sélectionné dans la catégorie récompensant un ouvrage écrit par des civils.

Une sélection méritée pour cette uchronie guerrière passionnante et très accessible écrite par des « pointures », Jacques Sapir, Loïc Mahé et... **Frank Stora**. Ce

dernier nom dira évidemment quelque chose aux plus anciens lecteurs de *CB* « Canal Historique » tout comme celui du préfacier : **Laurent Hennin-ger**, piliers de la rubrique war-games de l'époque.

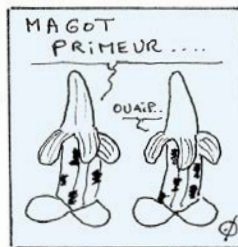
Une lecture plus que fortement conseillée et ce n'est vraiment pas du copinage !

Une bonne nouvelle n'arrivant jamais seule, la parution du tome 2 (couvrant l'année 1941) est prévue pour le mois d'avril (pour plus d'infos : www.1940lafrancecontinue.org).



MONGHOL & GOTHA

par Olivier Bédoué



LES XII SINGES | ADVENTURE PARTY

Pour suivre l'initiation...

La plupart des rôlistes portent en eux une mission sacrée : transmettre la flamme aux plus jeunes. Mais pour initier les neveux et les petits cousins, les maîtres confirmés habitués à *Unknown Armies* et les fanas des diverses itérations de *D&D 3.5* sont souvent un peu démunis... ou plutôt, étaient un peu démunis, car ces dernières années ont vu paraître plusieurs gammes de jeu vouées à ce noble et difficile exercice, présenter le JdR à des newbies, et sans qu'ils pleurent ou qu'ils s'enfuient.

Avec ses jolies boîtes qui évoquent plus le petit jeu de plateau que le JdR, la collection *Adventure Party* a rencontré un beau succès dans cette entreprise, en prenant le parti d'ini-

tier en douceur les joueurs aux mécaniques du JdR. L'important ici, ce n'est pas de lancer des pelles de dés, pas non plus d'accumuler des XP, mais de voir les joueurs autour de la table parler à la place de leurs personnages et les faire évoluer au fil d'aventures palpitantes où ils sont les moteurs de l'intrigue. Un retour aux basiques en somme et un retour salutaire puisque l'on s'épargne ainsi les longues explications liées aux systèmes de règles.

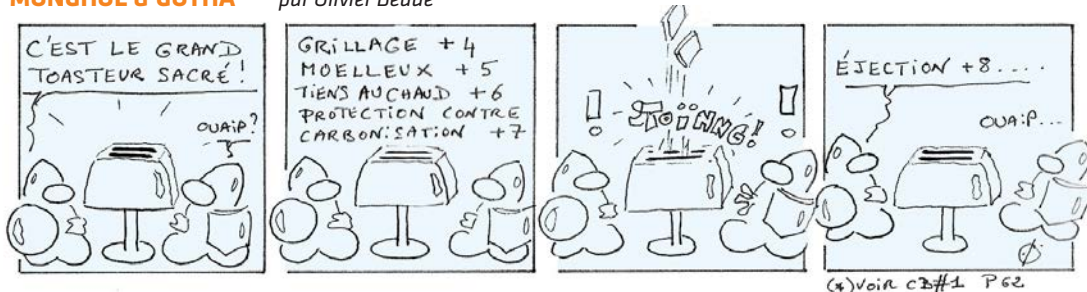
Sur ce concept, la première boîte, *Adventure Party : les Compagnons du Roi Norgal*, jouait la carte du classicisme avec un univers med-fan façon légendes bretonnes. Après le coup d'essai, les XII Singes tentèrent d'attirer un autre public en profitant de l'engouement général pour l'univers coloré des pirates et le résultat fut *Adventure Party : Cap sur les*

Caribes, sorti en mai 2011.

Aujourd'hui, il est temps de se mettre à marcher, d'avancer encore un peu en direction du « vrai »

JdR : en mars paraîtra un nouveau livret destiné à compléter *Les Compagnons du Roi Norgal*. Guidés de main de maître, les heureux débutants pourront s'aventurer dans cinq nouveaux scénarios à jouer en campagne et découvriront pour la première fois le bonheur que l'on ressent en faisant progresser son personnage grâce à l'introduction de règles d'expérience. Encore un pas, un seul, et vous pourrez les abonner à votre magazine préféré !





WIZARD OF THE COAST | AD&D1 | D&D5

► D&D 5 ? Non, AD&D1 !

Ce n'est pas une plaisanterie. Wizards of the Coast va commercialiser une réimpression du triptyque de la toute première version de **Advanced Dungeons & Dragons**, publiée à l'origine entre 1977 et 1979 ! Pas une nouvelle édition, non non ! La même, 35 ans après ! « *Chaque livre a été réimprimé avec amour, avec le contenu et les illustrations originales mais avec une nouvelle couverture, commémorative* », apprend-on dans le communiqué. Les sorciers de la côte ont-ils définitivement craqué ? En fait, non. L'opération est lancée en partenariat avec le Gary Memorial Fund, la fondation Gary Gygax, qui œuvre à la postérité du créateur de **D&D**, décédé en 2008. Le grand projet de la fondation est de réunir les

fonds nécessaires à l'érection d'une statue à la gloire du père de tous les rôlistes à Lake Geneva, Wisconsin. Le détail de la somme reversée pour chaque ouvrage n'est toutefois pas livré dans l'annonce.

Au-delà de l'aspect caritatif (difficile de se faire une idée de la valeur commerciale de l'opération sans connaître le nombre d'exemplaires imprimés), on peut également voir dans cette décision une tentative de WotC pour recréer des liens avec l'immense communauté de joueurs de **D&D** désormais éparpillée. Les éditeurs du plus célèbre des JdR annoncent actuellement être en pleine phase de réflexion autour de la future 5^{ème} édi-

tion à paraître. Vont-ils revisiter toute l'histoire de Donj' ? Veulent-ils mesurer la popularité de chaque mouture ? Faut-il y déceler une volonté de syncrétisme ou de retour aux sources ? À suivre... En attendant, attention à la collectionnite !

Détails pratiques :

1st Edition Premium **Dungeon Master's Guide**, 240 pages, couverture cartonnée (\$44.95), 1st Edition Premium **Player's Handbook**, 112 pages, couverture cartonnée (\$34.95), 1st Edition Premium **Monster Manual**, 128 pages, couverture cartonnée (\$34.95).



Sorties le 17 avril en édition limitée, uniquement à la vente aux États-Unis. Visuels à venir.

7ÈME CERCLE | FANTASYCRAFT

► Paré au combat

Le nouveau challenger dans le petit monde du méd-fan au d20 a les crocs et le montre bien. Le suivi de la gamme **FantasyCraft** ne se fait pas attendre et après le livre de base (critiqué dans **CB #1**) et l'écran (critiqué en page 87), les nouveautés continuent à affluer vers les boutiques. Premiers arrivés dans les bacs, **Les Carnets de l'Aventurier** proposent un récapitulatif des règles essentielles de création de perso et de combat, et offrent surtout une fiche de personnage de luxe, un indispensable quand on vise le jeu en campagne. Sorti à peine plus tard, le premier supplément fait de l'œil, non pas aux joueurs, mais aux maîtres de jeu, avec trois longs scénarios. Dans notre prochain numéro, nous vous dirons si ce nouvel ouvrage mérite son titre d'*Aventures Héroïques*.

LES ÉCURIES D'AUGIAS | ROMANCE ÉROTIQUE

► Faites-moi un jet de Séduction

Mis à disposition des boutiques juste avant la St Valentin, **Romance érotique** est le deuxième jeu de la collection *In Vitro*, le laboratoire d'expérimentation *indies* des Écuries d'Augias. Son ambition est simple : racol... hum, proposer de vivre et créer à deux une romance fictive, de la première rencontre à la première pause XP. Se jouant avec des billes et des rubans, plus faciles à manipuler que des dés lorsque le jeu s'éloigne de la table, *Romance érotique* impose aussi l'accomplissement de certaines actions en vraie, des gages en quelque sorte. Petit jeu narrativiste coquin et réussi, triste accessoire pour tiédir les nuits chaudes ou véritable tue-l'amour, nous avons deux mois pour enquêter et vous saurez toute la vérité sur cette nouveauté en lisant notre numéro 3. D'ici là, soyez tendre si vous croisez l'un de nos reporters armé de ce manuel, c'est vraiment pour le boulot !



ÉDITIONS ICARE | LES ENFANTS D'UKIYO

► Sabre à louer

À peine *Pendragon* sorti, voilà déjà les Éditions Icare prêtes à proposer un nouveau JdR dans un univers complètement différent. Jouant la carte du genre, **Les Errants d'Ukiyo** propose d'incarner des personnages bigger-than-life dans le Japon de la seconde moitié du XIX^{ème} siècle, le tout dans le style excessif et décomplexé des films de sabre. Rien à voir donc avec *Tenga*, quoique.

Outrancier et avec un ton à la limite du western, le jeu promet du fun mais aussi des histoires mémorables en assumant complètement ses inspirations tirées des codes classiques du cinéma d'exploitation. Critique complète dans notre prochain numéro. Le jeu est déjà disponible.



ÉDITIONS SANS-DÉTOUR | LES CHRONIQUES DES FÉALS

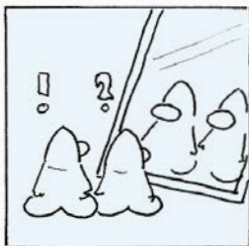
► Visite d'un autre M'Onde

Adapté des romans de Mathieu Gaborit, *Les Chroniques des Féals* est le dernier diamant brut publié par les Éditions Sans-Détour. Clairement à part, différent des autres méd-fan tant par ses thématiques que par sa présentation, œuvre définitivement intrigante, *Les Chroniques des Féals* invite à prolonger la lecture, pousse au-delà des frontières jusque-là posées par l'auteur de cet univers et s'autorise à explorer plus avant le M'Onde. Magnifiquement illustré par Nicolas Fructus, le livre et **son écran** sont déjà en boutiques. Une invitation au rêve, au jeu et au voyage.



MONGHOL & GOTHA

par Olivier Bédue



➤ Le nouveau visage de l'horreur

Vous pensiez qu'il suffisait de mettre de la musique d'ambiance et trois bougies pour réussir une partie d'horreur ? Vous pensiez que tout ce qui faisait peur était nécessairement ancien, indicible ou sorti d'un livre interdit ? Alors, ne jouez jamais à **Within**. Il vaut peut-être mieux que vous ne sachiez pas ce qui se cache à l'intérieur. Vous ne le supporteriez pas !

« Ce n'est qu'à nos inhibitions que nous devons cette impression d'unité que nous donnons. Ce que les autres appellent notre caractère est en fait le bouclier qui protège ce que nous sommes vraiment : une enveloppe sociale, destinée aux échanges, mais qui n'est efficace qu'en temps de paix. Car c'est en cas d'agression, et seulement dans ce cas que nous devenons ce que nous sommes. Étant mis en danger, nous révélons l'espace d'un instant, ce que nous prenons tant de soins à cacher »

- Brenac, *Dédales*

Within est à la fois le dernier jeu de Benoît Attinost (*Plagues*, *COPS*, *S7M*, *Nephilim*, etc.) et son projet le plus personnel. Ayant pratiqué pendant des années un peu tout ce qui se faisait dans le domaine de l'épouvante,

il a décidé de retranscrire sa vision si particulière du genre dans un jeu. Ici, l'horreur est moins dans ce qui vous poursuit que dans vos propres réactions. Préfèrerez-vous sauver votre peau en fuyant ? Vous mettre à l'abri plus durablement, quitte à condamner vos compagnons à une mort atroce ? Vous abandonner à la violence, rendant coup pour coup, mais devenant bien plus monstrueux que ce à quoi vous êtes confrontés ?

Non seulement vous allez décider, mais, plus encore, vous allez devoir vivre avec votre décision et ses conséquences. Car celle-ci risque de bien plus vous en apprendre sur vous-même que ce vous n'auriez jamais aimé en découvrir. Ce n'est qu'au moment critique, quand flotte l'odeur du sang, que l'on distingue les loups des agneaux

Conçu comme une véritable boîte à outils, le jeu permet d'aborder tous les sous-genres de l'horreur grâce à son univers modulaire spécialement conçu à cet effet. Ainsi, par exemple, tous les secrets sont révélés dès le livre de base afin que vous puissiez l'adapter et en faire le terrain de chasse dont vous rêviez. Le système, particulièrement original, place au



premier plan cette partie de vous-même qui ne se révèle que dans les pires moments. Vous ne verrez plus jamais vos petits camarades de la même manière. Et ils vous le rendront bien !

Vous voulez lire *Within* ? Alors bonne nouvelle : l'appel à souscription

lancé par Les Écuries d'Augias a porté ses fruits. L'affaire est entendue et *Within* prendra la forme d'un livre d'environ 320 pages format A4 qui sera publié en fin d'année. Niveau écriture, on retrouvera Benoît Attinost - bien entendu - et Jérôme « Brand » Larré (*Tenga*, *Cops*, *Kuro*, etc.). Les illustrations seront de Willy « Brain Salad » Favre (*Kuro*, *Humanydyne*, *Luchadores*, etc.), B. (Retrocity, Gallimard, *Fleuve Noir*) et Revolver (*Les Ombres d'Esteren*).

Liens : Ulule, avec beaucoup plus d'infos : fr.ulule.com/within/

Écuries d'Augias : le Livret de Découverte : www.ecuries-augias.com/site-ecuries-augias/jeux-within/74-decouverte-within.html et ses aides de jeux : www.ecuries-augias.com/site-ecuries-augias/telechargement/category/9-dl-within.html

Les notes de conception du système : www.tartofrez.com/?p=1261

➤ Riddick is back

Douze ans après la claque *Pitch Black* qui avait à la fois révélé Vin Diesel et relancé une petite mode *SF/space-op*, huit ans après les ambitieuses mais inégales *Chroniques de Riddick*, on y croyait plus vraiment mais un troisième volet se prépare à voir le jour : *Dead man stalking*. Si le tournage n'a pas commencé sous les meilleurs auspices, David Twohy reprend bel et bien la double-casquette de scénariste et réalisateur comme sur les deux précédents opus. Espérons qu'il saura remettre sur les rails cette franchise pleine de bonnes intentions et son charismatique anti-héros. En 2004, ils entretenaient la folle idée de faire de Riddick un Conan version space-op. Il faut parfois viser les étoiles pour atteindre la lune.

CINÉMA | BILBO LE HOBBIT

Le retour du Roi

Pour tous les rôlistes cinéphiles, l'évènement de l'année 2012 est déjà connu : la sortie le 12 décembre de *Bilbo le Hobbit : un voyage inattendu* avec aux manettes l'irremplaçable Peter Jackson. Mois après mois, nous n'avons pas fini d'en parler, autour des tables comme dans ces colonnes, plein d'espoir mais aussi avec la crainte d'être déçu après la merveille que fut l'adaptation du *Seigneurs des Anneaux* voilà dix ans. Cela dit, au vu de la bande-annonce mise en ligne en décembre, toute crainte paraît pour le moment infondée.



SÉRIE TV | CAMELOT(E) ET PENDRAGONADES

Excalibur en soldè

Si vous avez jusqu'alors échappé à la diffusion par Canal + de la série *Camelot*, une production montée par la chaîne Starz à grand renfort de célébrités (Joseph Fiennes, Eva Green...), la rédaction de *Casus* se doit de vous prévenir afin de vous éviter un faux pas et une immense déception.

À moins d'être un fan inconditionnel de la superbe Eva Green, ne regardez pas cette série, pas-

sez votre tour et tournez-vous plutôt vers *Keltia* (à paraître chez le 7^{ème} Cercle) et *Pendragon* (Éditions Icare) si vous ressentez le besoin de retrouver les racines de l'arthuriade. Bouse lente et triste que ne relèvent que quelques rares plans osés (et pas au sens cinématographique), *Camelot* est l'une des plus mauvaises séries de l'année, de surcroît une série inachevée qui ne connaîtra pas de suite. Arthur n'a jamais été aussi peu charismatique et seul l'élégant générique d'ouverture est à sauver de ce bourbier. Fuyez malheureux !

ASMODEE | INS/MV

SCOOP !!!

On nous signale dans l'oreillette que Croc (voir par ailleurs son scénario *Pathfinder* page 108) finalise la cinquième version de son best-seller *INS/MV...* et qu'il sera finalement bien édité par Asmodee (D&D3.5, COPS et anciennement Siroz).

FOOTBRIDGE ÉDITIONS | LÉGENDES DE LA GARDE

Souris en boîte

Récompensé en 2009 par l'*Origins Award* du meilleur JdR de l'année, *Légendes de la Garde* fait partie des jeux attendus avec ferveur par les rôlistes francophones. Plébiscité pour son système (une version simplifiée de *Burning Wheel*), vanté pour son univers décalé issu des bandes-dessinées de David Petersen (à lire chez Gallimard Jeunesse), le jeu semble profiter heureusement chez son éditeur d'une attention à la hauteur de son aura.

Annoncé pour le premier semestre, *Légendes de la Garde* aura droit à une sortie sous deux formats distincts faisant l'objet de souscriptions séparées. La formule de base prévoit un livre de base à couverture souple comptant 360 pages intégralement en couleur. Quant à la version « de luxe », son prix plus élevé est justifié par la débâche de matériel fourni. Présentée sous la forme d'une boîte de jeu solide et bien remplie, cette version comprendra le livre de base, un écran trois volets, deux jeux de cartes, des dés et figurines, un bloc de fiches de PJ, une carte des Territoires et un supplément exclusif de 60 pages présentant des éléments originaux créés par l'équipe française, dont une mini-campagne. Rien d'étonnant à ce que la souscription pour la version « en boîte » ait déjà été atteinte. Reste à croiser les doigts pour que la seconde soit validée elle aussi.



► Des Caraïbes aux rives de l'Indus

Après *Luchadores* et ses héros plein de panache luttant sous le soleil des Caraïbes, le jeune éditeur Pulp Fever s'attaque à un nouveau continent en lançant un reboot de *Devāstra*, un jeu qui mêle avec brio le shōnen et une ambiance d'inspiration hindou, précédemment publié par le 7^{ème} Cercle.

Au menu de cette nouvelle édition, vous trouverez un nouveau et solide scénario d'introduction, de nouvelles illustrations signées Lohran, Gotto et Akae, un écran fourni avec le livre de base comme pour les autres ouvrages de l'éditeur, un système simplifié et rééquilibré, un historique de jeu retouché et destiné à évoluer au fil de la gamme (suivi prévu en dur ou en ligne en fonction du succès rencontré par le jeu) et, toujours, les plumes de Romain d'Huissier et Laurent Devernay, qui reviennent à cette création plus aguerris qu'autrefois et soutenus par Laurent Rambour. On attend le résultat avec impatience.



EPAWN | ERRATUM

► La table du futur !

Vous vous rappelez l'article « *Les révolutions dans le JdR n'auront pas lieu* » par Damien Coltice dans notre précédent numéro ? Parfait, maintenant, essayez de visualiser la photo en marge de droite qui était sous-titrée « la table de jeu dans un futur proche ? ». Si vous l'avez sous les yeux, c'est encore mieux. Eh bien, Mesdames et Messieurs, cette table existe bel et bien et elle fonctionne. Il s'agit de l'**ePawn Arena**, une table hi-tech qui a été développée par des joueurs et pour des joueurs, un bijou de technologie

conçu pour soutenir vos wargames, jeux de plateau et même vos JdR (si vous jouez à *D&D4*) (allez quoi... pas la peine de pousser des cris. À croire qu'on peut plus rire avec *D&D4*... tas de rôlistes de garage).

N'en déplaise aux puristes, avec des outils pareils pour mêler le réel au virtuel, et alors que la Réalité Augmentée n'en est qu'à ses débuts, je pense au contraire qu'une révolution aura lieu. Pas tout de suite mais bientôt. Et cette table marque un jalon sur la route du changement.

Au passage, comme nous avions oublié de créditer les créateurs de cette table pourtant lecteurs de

notre magazine, un minimum de pub s'impose un peu. Vous trouverez donc ci-dessous l'adresse de leur site officiel, n'hésitez pas à jeter un œil à leurs vidéos : l'avenir du JdR est encore loin, mais il est en marche. On en reparle très bientôt.

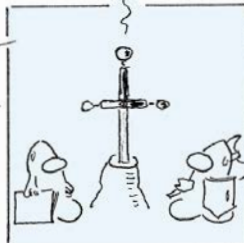
Site Internet : www.epawn.fr



Les nouvelles du front sont signées Stéphane Gallot avec l'aide de Thomas Berjoan, Jérôme Larré, Philippe Rat et Farid Ben Salem

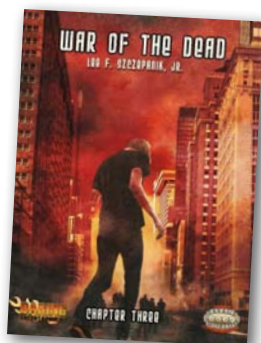
MONGHOL & GOTHA

par Olivier Bédoué



à l'ouest, du nouveau

À l'ouest, du nouveau est une chronique des nouveautés anglophones publiées aux États-Unis et dans le Royaume-Uni. Dans cette rubrique, les sorties sont regroupées par maison d'édition et un produit particulièrement remarquable, le « coup de cœur », se voit accorder une place d'honneur.



Arc Dream Publishing

Delta Green : Strange Authorities est arrivé, un recueil de nouvelles par John Scott Tynes, l'un des co-créditeurs de *Delta Green* et du fameux *Unknown Armies*.

Catalyst Labs

BattleTech 25th Anniversary Introductory Box Set est sorti le 25 janvier 2012. C'est une boîte commémorative, prête à jouer, pour ceux qui désirent (re)découvrir ce jeu de stratégie désormais classique.

Chaosium

Réimpression de *HP Lovecraft's Dreamlands*. Sortant un peu du pur JdR, Chaosium a signé un accord avec Red Wasp Design pour la création d'un jeu centré sur *L'Appel de Cthulhu* à destination des iPhones et mobiles Androids. Verdict à venir.

Cubicle 7

War of the Dead Chapter Three est dans les bacs. Troisième partie d'une énorme campagne (pour le système *Savage Worlds*) avec pour thème principal la survie d'un groupe d'individus au cours d'une pandémie zombie, le supplément est à conseiller aux fans de *Walking Dead* et *World War Z*.

Issaries

Désormais seule détentrice de la licence Glorantha (et pour cause, c'est la société de Greg Stafford !), cette maison d'édition vient de faire paraître *The Sartar Companion* pour le système de jeu *HeroQuest*.

Margaret Weis Productions

Cette maison d'édition spécialisée dans les JdR adaptés de séries télévisées et de films américains (*Battlestar Galactica*, *Serenity*, *Buffy*, *Supernatural*, etc.) a racheté en 2011 les droits pour faire un jeu dans l'univers des super-héros Marvel. Le *Basic Game* est prévu pour février 2012. Sa critique sera dans notre prochain numéro.

Mongoose Publishing

Sortie de la nouvelle gamme *Legend*, qui fait suite à *Runequest II*. *Legend* reprend et corrige le système de règles de *Runequest II* mais sans incorporer le monde de Glorantha. C'est un système générique adapté aux univers médiévaux-fantastiques, et qui reste compatible avec tous les suppléments pour *Runequest I* et *II* tels que *Elric*, *Hawkmoon*, *Lankhmar*, *Clockwork Chivalry*, *Deus Vult*, etc... Le PDF du livre de base est disponible pour 1\$ sur le site DriveThruRPG.com et plusieurs suppléments sont déjà en production : *Monsters of Legend* (un bestiaire), *Arms of Legend* (armement et équipement), *Viking's of Legend* (devinez quoi), *The Spider God's pride* (recueil de scénarios d'inspiration howardienne) et *Arcania of Legend : Blood Magic* (avec la présentation d'un type de magie supplémentaire). La gamme se présente au format « digest », le « mook british », et donc à peu près sur du A5.

Palladium books

Pour les fans de *Rifts*, *Path of the storm* est disponible mais il s'agit en



fait d'un script de film dans l'univers de ce jeu. Pour *Robotech*, le *Robotech New Generation Sourcebook* est sorti début décembre.

Paizo Publishing

Les éditeurs américains de la gamme *Pathfinder* viennent de signer un accord pour la création d'un MMO dans l'univers de *Pathfinder*. Est-ce une bonne ou mauvaise nouvelle ? À chacun de juger. Côté livre, le *Pathfinder RPG : Bestiary 3* est disponible, et le *Pathfinder RPG : Advanced Race Guide* est annoncé pour avril 2012. Paizo vient d'annoncer la sortie d'un **Character Folio** de 16 pages. La version française et inédite du *Dossier de personnage Pathfinder* a apparemment donné des idées à l'éditeur américain : cocorico !

Pelgrane Press

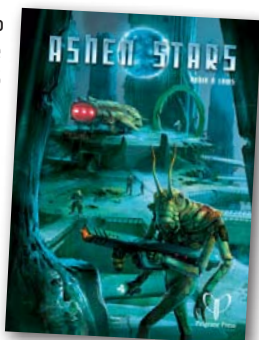
Après la sortie en 2011 d'un excellent jeu d'enquête futuriste dans un univers de space-opera, *Ashen Stars*, motorisé par le système Gumshoe, nous aurons droit en 2012 à *Night's Black Agents*, un jeu de vampire également sous Gumshoe et conçu par Kenneth Hite, l'auteur de *Trail of Cthulhu* / *Cthulhu* en VF. Encore un jeu de vampires me direz-vous ? Celui-là semble quand même différent, porté par une ambiance paranoïaque qui rappelle celle des films d'espionnage (*La Mémoire dans la Peau*, *Ronin*) étrangement mêlée à l'horreur surnaturelle « gothique » de Bram Stoker.

Pinnacle

La grande nouvelle de 2011 était la sortie de *Savage Worlds Deluxe* ; 2012 verra de nombreux suppléments paraître pour *Deadlands Reloaded*.

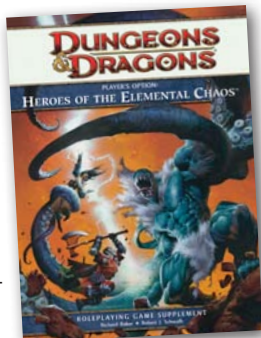
Triple Ace Games

Spécialisé dans la création d'univers pour le système *Savage Worlds* (*Sundered Skies*, *Hellfrost*, *Wonderland no more*, *Necropolis 2050*, entre autres), Triple Ace a récemment sorti une nouvelle gamme intitulée *All For One : Régime Diabolique* qui utilise le système cinématique Ubiquity. Cet univers au ton plus fantastique qu'historique se situe en France à l'époque des mousquetaires du Roi, et est fort en action de cape et d'épée. On vous en reparle après un passage au banc d'essai.



White Wolf

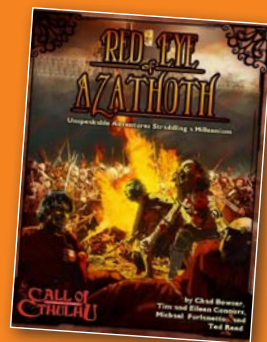
Pour faire suite à la parution de *Vampire: The Masquerade 20th Anniversary Edition* en version collector et PDF en novembre 2011, une version « print on demand » est à présent proposée. En deux livres, la version PoD n'a malheureusement pas toute l'élégance de la version collector mais le travail de compilation des gars de White Wolf n'a pas perdu de sa superbe. Les suppléments indispensables du *World of Darkness* reviennent eux aussi en PDF et PoD dans une version révisée qu'il nous tarde de découvrir même s'il s'agit à première vue d'une simple mise à jour pour accompagner l'édition 20^{ème} anniversaire.



Wizards of the Coast

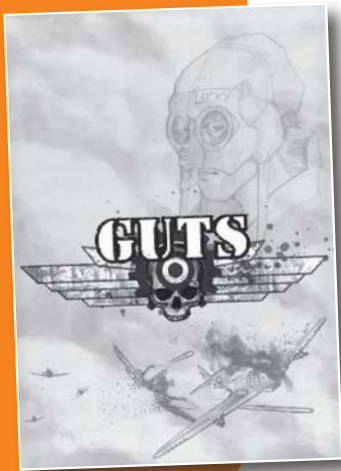
En attendant le *Book of vile darkness*, Les Sorciers de la côte nous proposeront fin février *Heroes of the Elemental Chaos*, un ouvrage pour lier les forces élémentaires à vos PJ et vos scénarios !

Damien Coltice, Stéphane Gallot et Franck Florentin



COUP DE CŒUR

Kobold Quarterly : Ce magazine américain indépendant consacré au JdR a récemment sorti dans sa gamme « open design project » une mini campagne pour *L'Appel de Cthulhu* intitulée **Red Eye of Azathoth** (disponible en PDF uniquement) et dont les cinq aventures ont toutes lieu à des époques et dans des contrées différentes. Un fil conducteur lie néanmoins les aventures si le MJ souhaite les faire jouer en campagne (nous n'en dirons pas plus). La qualité des aventures et leur présentation sont excellentes et cette formule similaire aux *Strange Eons* de Chaosium est beaucoup plus réussie que ses prédécesseurs. Les personnages pré-tirés sont particulièrement bien conçus et leur histoire personnelle assure une dynamique de groupe fort intéressante...



AVANT-PREMIÈRE

GUTS

Des tripes dans le ciel

Après vous avoir mis l'eau à la bouche en interviewant la petite équipe de développement de Guts dans notre premier numéro, il aurait été cruel de ne pas vous en dire plus sur ce jeu qui fait vibrer les conventions depuis plusieurs mois et dont la sortie est maintenant imminente. Avec Jérôme Larré (l'auteur du génial Tenga) pour éditeur et un staff survolté qui mêle des vétérans à la nouvelle génération, Guts se prépare à faire beaucoup de bruits. En avant pour un premier aperçu.

Envie d'en savoir plus ?

Rien de plus simple, rendez-vous sur le site de l'éditeur pour découvrir l'univers de Guts via une sympathique petite BD d'introduction (œuvre de Gotto) mise en ligne voilà quelques mois.

L'adresse :

lapinmarteau.com

Un univers qui a de la gueule

Un désastre a ravagé la surface, forçant l'humanité à fuir pour se réfugier dans les nuages au cœur de cités volantes. La guerre a pourtant suivi les hommes et fait à présent rage entre la Confédération et le Rodan, deux supers-puissances en conflit pour le contrôle des maigres ressources disponibles. Dans ce contexte, les joueurs incarnent des pilotes émérites, rivalisant de hardiesse au cours de joutes endiablées dans les cieux. Qu'ils soient indépendants ou œuvrent pour l'un des deux camps, qu'ils s'intéressent au conflit ou non, leurs actions détermineront la fin de la guerre.

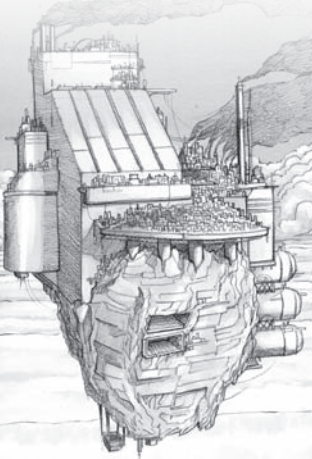
En termes d'ambiance, Guts a ratissé large mais avec une thématique forte et sans oublier de se bâtir une identité bien à lui. Les auteurs ne s'en cachent pas et la liste des inspirations est parlante avec des titres comme *Last Exile*, *Capitaine Sky* et *le monde de demain* ou encore *Battlestar Galactica*. En puisant dans ces œuvres, Guts impose un monde rétro et sans âge où, avec une technologie évoluant la seconde guerre mondiale, de jeunes pilotes embrassent leur destin en mettant leurs tripes en jeu chaque jour, aux commandes d'appareils maisons conçus pour donner la mort en défiant la gravité et le bon sens.

En mixant ces références aux descriptions du texte et à la BD d'introduction, le petit monde de Guts prend rapidement vie. Il suffit de fermer les yeux pour visualiser les cités flottantes de la Confédération et imaginer des affrontements déments où lancer ses PJ. Clairement, l'idée de réaliser une courte BD pour présenter l'univers a porté ses fruits.

L'univers a de la gueule : il est vaste, riche en secrets et mieux encore, il reste en grande partie à explorer. Pourtant, le jeu n'est pas fondé sur lui : Il est basé sur les personnages, leurs relations et leurs adversaires. Autour de la table et pendant les parties, il va falloir être fort en gueule pour faire exister ces escouades de têtes brûlées. Vivre ou mourir, qu'importe ? Il faut le faire avec style, avec panache. Dans Guts, pas de doute : la taille compte. Il est question de fierté mal placée, de virilité exacerbée, de concours d'effets pyrotechniques et de savoir qui a la plus grosse... le tout à grands coups de loopings et de provocations insensées. Âmes sensibles s'abstenir.

Faut que ça en jette !

Les règles ont été élaborées pour servir le jeu et cela se sent. Guts se joue avec des poignées de D6 et des jetons, ce qui colle parfaitement à l'ambiance voulue autour de la table : des joueurs qui font les malins avec quelques dizaines de



dés en main. Comme dans *Tenga*, une méthode de création rapide de personnages (avec pas moins de 54 archétypes) est proposée pour se lancer rapidement et sans prise de tête.

D'ailleurs, d'autres concepts forts de *Tenga* sont de la partie dans *Guts*, et notamment la reprise des concepts d'*aspiration* et de *destinée*. La première de ces notions correspond à ce que le personnage souhaite réaliser et/ou devenir, tandis que la seconde indique, avec des zones d'ombre plus ou moins vastes, le futur auquel il est réellement promis. Dès lors, pour le joueur, le but ultime revient à amener son personnage au bout de ses aventures, au terme de son histoire. Par ce mécanisme d'une redoutable simplicité (une ligne sur la feuille de personnage), les enjeux autour de la table changent insensiblement et, sans que les joueurs en aient conscience, les voici déjà occupés à bâtir pour leur alter-ego une grande histoire au lieu de seulement s'inquiéter des prochaines compétences à augmenter dans leur folle quête de puissance. Touche finale et détail qui tue, à la création de personnage, chaque joueur choisit pour son PJ un thème musical qu'il pourra activer en

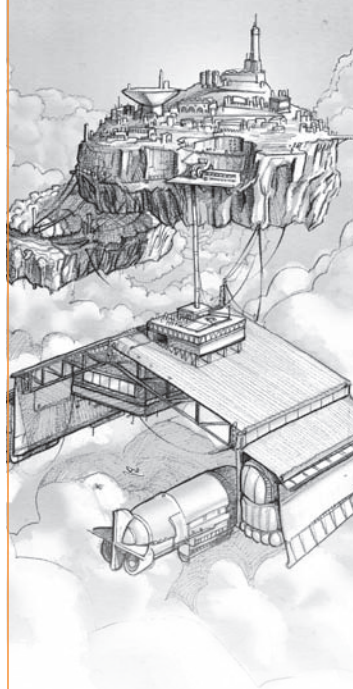
jeu pour réaliser, une fois par session, des actions extraordinaires, se mettant au premier plan de la séquence en cours. De quoi mettre efficacement son perso en valeur lors d'affrontements épiques avec la sono à fond.

Le système a été pensé pour encourager les joueurs à frimer et à prendre des risques. Chacune de ces manœuvres est réellement récompensée par les règles. Un bon joueur pourra quand même assurer ses jets mais ce sera au prix du panache et probablement sous les railleries des jeunes loups de l'escouade. L'esprit d'escadrille est présent dans les règles et les joueurs pourront s'entraider ou se mettre des bâtons dans les roues en toutes circonstances. La marotte du sieur Larré a bien sûr sa place aussi et la création par les joueurs de leur propre communauté (laquelle a ses aspirations et sa destinée) est un point fort du jeu. Avec ces seules bases, le travail de création de scénarios qui revient au MJ se voit subtilement guidé et incroyablement facilité.

Avez-vous ce qu'il faut ?

Devez-vous attendre *Guts* avec impatience ou avec un soupçon d'inquiétude ? Si je vous ai eu à pilote émérite ou à cité volante, allez immédiatement réserver le jeu chez votre dealer habituel. Même chose si l'idée de mener des combats aériens insensés avec vos potes vous motive ou si vous êtes habité par l'esprit d'aventure. A priori, si vous êtes encore en train de me lire à cette ligne, vous devriez de toute manière jeter un coup d'œil à *Guts* à sa sortie. Enfin, si votre truc c'est les jeux de rôle où on marmonne chacun à un coin de la table en se prenant pour des créatures geignardes fabuleusement quelque chose, tentez votre chance aussi, on ne sait jamais : vous pourriez découvrir un truc.

Stéphane Gallot



Rien à voir, quoique...

À l'exception de son titre, *Guts* n'a rien à voir avec un certain magazine masculin aux couvertures affriolantes. On peut toutefois se demander si Jérôme Larré ne fait pas exprès de choisir pour ses jeux des titres évoquant d'autres sphères que l'univers ludique ou titillant l'imaginaire coquin des joueurs avertis. *Tenga* était son premier coup. Avec *Guts*, il récidive. Ce nouveau JdR n'a rien non plus à voir avec le héros de la série *Berserk*. Dommage.



PAIZO PUBLISHING

Dix ans en forme de « success story »

Si le monde ne s'écroule pas avant, l'éditeur américain Paizo¹ fêtera ses 10 ans en 2012. Dix années étroitement liées au sort de Dungeons & Dragons qui ont débouchées sur la naissance de Pathfinder JdR et sur une « success story » comme on en avait plus vu dans le petit monde du JdR depuis un certain Vampire dans les années 90.

Nous sommes en 2002 et c'est à Seattle que Lisa Stevens et quelques amis joueurs décident de monter une nouvelle société. À l'origine, le projet de Lisa, qui vient de quitter Wizard of the Coast (alors éditeur de *Dungeons & Dragons* 3.5) suite au rachat de la société par le géant du jeu Hasbro, est d'acquérir la licence des deux magazines dédiés au plus célèbre des jeux de rôle : les mags *Dungeons* et *Dragons*. Quand Hasbro décide de se séparer de ses magazines jugés pas assez rentables par la firme, WotC propose à Lisa d'en acquérir les droits. Paizo est né.

Les années magazines

Dès sa création, la petite maison d'édition s'appuie sur quelques jeunes talents rencontrés chez WotC et au sein de la RPGA, cette association qui gère les parties de jeu de rôle organisé autour de *D&D*. Tous ces gamers invétérés partagent une même histoire, celle de fans de *D&D* voyageant de conventions en conventions à travers les États-Unis et finissant par participer à la publication de textes pour *D&D*.

« [En 1997], j'ai commencé à voyager avec mes nouveaux amis [du RPGA],

participant à tous les événements et conventions de l'Iowa, du Wisconsin, du Michigan, de l'Ohio et même de Floride » nous raconte Erik Mona, l'actuel directeur de publication de Paizo. « J'ai ensuite rejoint la RPGA de Wizards of the Coast en 1999 et à partir de là, les conventions sont devenues un travail pour moi. » Jason Bulhman, l'actuel

développeur en chef des ouvrages de règles sur *Pathfinder*, n'a lui jamais loupé une Gencon depuis 20 ans (!). « Les dix premières années, j'étais un grand fan de jeu et je jouais presque non-stop de l'ouverture de la convention, le jeudi, à sa fermeture le dimanche. C'était la période de l'été que je préférais. En 2000, j'ai commencé à travailler avec la RPGA comme administrateur de campagne. Et en 2004, j'ai rejoint l'équipe de Paizo. »

Autour de ce noyau dur d'auteurs connaissant très bien le terrain, Paizo reprend donc la publication des magazines *Dungeons* (plutôt orienté sur les aides de jeu et destiné aux joueurs) et *Dragons* (plutôt orienté sur les aven-





tures et destinés aux MJ)². Suivent cinq années au cours desquelles Paizo a le privilège d'entretenir des rapports privilégiés avec les équipes rédactionnelles de Wizards of the Coast. Ce sera aussi une époque laboratoire pour le staff, qui initiera avec un certain succès l'appellation très appréciée outre-Atlantique d'« Adventure Path » (ces grandes campagnes prêtes-à-jouer publiées en épisodes et menant les PJ du niveau 1 au niveau 20). Au final, la plupart des meilleurs auteurs et illustrateurs du milieu travailleront pour les magazines de Paizo et ce carnet d'adresse deviendra un véritable atout pour la suite...

Le tournant

En 2007, WotC se prépare à lancer *Dungeons & Dragons 4* et décide de ne pas renouveler la cession de licence accordée à Paizo pour les magazines (ceux-ci seront dorénavant publiés au format numérique sur le site de l'éditeur). Le jeune éditeur au Golem violet n'a alors qu'un an d'exploitation des magazines devant lui pour se décider : arrêter son activité et licencier tout son personnel... ou se lancer dans un nouveau projet !

De nombreux fans avaient pointé le manque de bonnes campagnes disponibles pour D&D 3.5. D'autres estimaient que le background était trop souvent le parent pauvre des publications de WotC. Fort de ce constat, le staff de Paizo profite de son expérience accumulée et décide de lancer un nouveau format inspiré des célèbres « Adventure Path » auquel s'ajouteront des chapitres de background décrivant un nouvel univers relativement générique, quelques pages de bestiaire et même de courtes nouvelles pour donner un peu de saveur au tout. Ces campagnes seront publiées dans un premier temps en OGL 3.5 (la licence libre permettant d'exploiter les règles de *D&D 3.5*) en attendant la sortie de *D&D 4* et une adaptation à ce système.

À ce moment, personne ne pouvait prévoir que *Pathfinder* deviendrait un jeu de rôle à part entière. D'ailleurs, Erik Mona se souvient : « les volumes *Pathfinder* sont effectivement nés quand Wizards of the Coast a décidé de ne pas renouveler notre licence de publication pour les magazines *Dragon* et *Dungeon*. À partir de là, nous avons toujours su →



Jeu de rôle organisé & playtest mondial

Fort de leur passé commun de joueurs et d'auteurs pour la RPGA, le staff de Paizo a immédiatement pensé le développement du monde de Golarion en incluant la thématique de la *Pathfinder Society*, cette société secrète luttant pour collecter un maximum de savoir et de reliques des anciens temps. Grâce à ce concept simple et efficace de jeu à mission, *Pathfinder* a rapidement pu être décliné en jeu organisé, véritable ciment de la communauté ludique aux USA. Autre stratégie payante, celle du playtest mondial, idée depuis reprise par certains éditeurs (dont WotC pour le futur *D&D 5*). Au départ, nombreux étaient les acteurs du marché à se plaindre de ce pari finalement réussi, comme aime à le rappeler Erik Mona : « Je me souviens encore des boutiques qui se plaignaient du fait que notre version gratuite des règles bêta du *Manuel des joueurs Pathfinder JdR* allait détruire les ventes de cet ouvrage, notamment lorsque nous avons annoncé que plus de 55 000 personnes l'avaient téléchargé. » Avec la quatrième réimpression du *MdJ*, on imagine que leur discours a dû changer...

L'héritage de D&D

Au moment où *D&D4* communiquait sur son envie de rompre avec le passé de son jeu pour tenter de l'améliorer et conquérir un nouveau public bercé aux jeux vidéo, le discours des avant-propos des volumes de *Pathfinder* était tout autre, jouant au contraire la carte du respect et de la nostalgie.

Fans de la première heure de *D&D* et de ses univers classiques (notamment *Greyhawk*, le monde inventé par Gary Gygax), les auteurs de Paizo ont joué la filiation avec le passé en remettant au goût du jour les vieux concepts et modules ayant marqué l'histoire de *D&D*.

Déclinée le plus souvent sous forme d'hommage, cette approche a (semble-t-il) plu aux vieux joueurs nostalgiques comme aux plus jeunes désireux d'en savoir plus sur l'histoire de *D&D* au moment où s'éteignaient coup sur coup Gary Gygax (en mars 2008) et Dave Arneson (en avril 2009), les deux créateurs de *D&D* et du jeu de rôle.



Le premier volume *Pathfinder*, en version collector (VO uniquement)

qu'il y avait un maigre risque qu'un jour, nous soyons obligés de nous débrouiller tout seul, avec notre propre version des règles. Mais ce scénario impliquait des conditions que nous pensions irréalisables, à savoir que Wizards devait s'éloigner du système de jeu de l'Open Game License 3.5, ce qui semblait improbable. Et il fallait également qu'ils créent une version de *D&D* si éloignée de ce qu'ils avaient fait auparavant que leur public la rejeterait. Nous pensions que c'était tout bonnement impossible. Jusqu'à ce que ça se produise. Jusqu'à ce que les deux se produisent d'ailleurs. Malgré cela, nous aurions pu faire des produits compatibles avec la 4^e édition mais l'Open Game License « révisée » tant promise n'a jamais vu le jour et, quand la « Game System License³ » est arrivée, elle était si restrictive que nous avons refusé de lier notre sort à celui d'une compagnie qui avait déjà prouvé par le passé qu'elle faisait passer ses intérêts bien avant les nôtres. »

Un succès inespéré

La suite est connue. La gamme de campagnes *Pathfinder* rencontre dès ses débuts aux USA un beau succès d'estime, grâce à sa qualité graphique et à son format prêt-à-jouer idéal pour les MJ qui ne veulent plus passer des heures à potasser leur scénario. Peu à peu, elle s'enrichit de nouvelles publications : une gamme de suppléments de background (aujourd'hui appelée *Pathfinder Univers*), une gamme de petits fascicules originaux car destinés aux joueurs (les *Compagnon du joueur*). Et puis, finalement, un an après la sortie du très controversé *D&D4* et la mise en place d'un grand playtest mondial (voir en marge page précédente), la gamme de règles *Pathfinder* sort en grande pompe en août 2009 lors de la Gencon.

Ces dernières années, Paizo s'est lancé dans des chantiers colossaux, investissant de nombreux médias comme seul *D&D* pouvait se le permettre aupara-



La femme providentielle ?

Méconnue et discrète, Lisa Stevens n'en est pas moins le PDG de Paizo et l'une des raisons principales de son succès. Une sorte d'assurance pour la réussite ! Jugez plutôt : après avoir écumée les conventions (elle a participé en 2011 à sa 28^{ème} Gencon consécutive !), celle qui était très investie dans la RPGA dans sa jeunesse s'est lancée à la fin des années 80 dans l'édition avec ses amis de jeu (Mark Rein*Hagen et Jonathan Tweet) qui souhaitaient sortir leur jeu maison, un certain *Ars Magica*. Quelques années plus tard, White Wolf (qui a absorbé une première structure, Lion Rampant Games) rencontre un des plus beaux succès du JdR avec la publication de *Vampire* et du célèbre *Monde des Ténèbres*. « Je me souviens encore très bien de Mark Rein*Hagen nous proposant son concept de jeu de vampires alors que nous roulions en direction de la Gencon en 1990 » nous raconte Lisa. « Son idée était cool et différente - jouer les monstres ! - et j'ai tout de suite senti qu'on tenait quelque chose. Au départ d'ailleurs, Mark souhaitait en faire une licence de l'univers développé par Anne Rice [NdLR : romancière culte ayant publié les incontournables *Chroniques des vampires*], mais nous avons rapidement décidé de créer notre propre univers. » Peu après, Lisa quitte White Wolf pour rejoindre une petite maison d'édition qui s'apprête à bouleverser le paysage ludique. Avec Wizards of the Coast, elle participe au lancement de *Magic : The Gathering*, le jeu de carte dont le succès fera tant de mal au JdR. Elle organise dans la foulée le rachat de TSR (l'éditeur historique de *D&D*), par les Sorciers de la Côte et la sortie de la 3^{ème} édition de *D&D* avant de quitter le navire en 2002.

Et incroyable mais vrai, Lisa l'américaine possède toute la collection des vieux *Casus Belli* !!!



vant : romans, comics (en préparation), figurines en plomb (chez Reaper, elles sont tout simplement sublimes) et figurines pré-peintes (chez Wizkids, la sortie en boutique est très attendue), sans parler du jeu vidéo en ligne massivement multijoueur !

Alors que WotC vient d'annoncer la 5^e édition de *D&D*, difficile de savoir ce

que l'avenir réserve à Paizo et à la gamme *Pathfinder*, mais une chose est sûre : en quelques années, ils sont devenus un acteur majeur de notre loisir préféré.

Damien Coltice
Propos recueillis par David Burckle et
Damien Coltice et traduits par Aurélie
Pesséas et Damien Coltice



Kyra, personnage « iconic » de la gamme *Pathfinder*, déclinée en figurine pré-peinte.

¹ En grec, Paizo signifie « je joue », « je plaisante » ou « je danse ». Étrange pour un golem, non ? Mais bon, s'il est violet.

² Paizo éditera également d'autres magazines durant cette période, et notamment *Star Wars Insider* (Lisa est une fan absolue de l'univers de Lucas et possède une aile entière de sa maison dédiée aux figurines *Star Wars*).

³ La licence OGL3.5 permet à quiconque de publier des jeux et suppléments en reprenant si besoin les textes de règles autorisés tirés de DGD3.5. Cette licence est toujours valable et Pathfinder est publié selon les termes de cette licence libre. La licence GSL, elle, est restrictive et donnait à WotC le droit d'accorder et de retirer la licence en fonction de son bon vouloir.



PORTRAIT DE FAMILLE

PATHFINDER

Le bâtard de D&D !

Chaque famille a ses secrets, ses tabous, ses petits mystères... Et bien souvent, l'histoire du bâtard est la plus passionnante (Jon Snow, ça vous rappelle quelque chose ?). Pour le petit Pathfinder, devenu grand et fort, tout a commencé avec L'éveil du seigneur des runes. Le premier épisode d'une aventure. Pour continuer la tradition de leurs campagnes parues dans Dungeons (Shackled City, Age of Worms ou encore Savage Tide), les membres du staff de Paizo sortent leur « Adventure Path » en six épisodes. Le format est adopté immédiatement par la communauté US, qui récompense le jeu chaque année aux ENnies Awards. La suite des événements, la voici dans ce portrait de famille...

Avec un rythme de sortie digne des grandes heures de D&D, *Pathfinder* ne s'essouffle pas. Difficile quand même de s'y retrouver pour les nouveaux venus car la gamme s'enrichit de deux suppléments en moyenne par mois. Heureusement, *Casus* est là pour vous guider dans vos achats et vous éviter de faire sauter votre PEL.

JdR, Campagnes, Modules, Univers, Compagnons, Romans, Accessoires et depuis peu Battles. Voici le vocabulaire de base si vous voulez tenter l'expérience *Pathfinder*. Petit mode d'emploi. Les livres estampillés JdR sont centrés sur les règles. Les Campagnes sont les « Adventure Path » et, comme le dit si bien un sage goblin, « toujours par six, ils vont ». Les modules sont des scénarios indépendants classés en fonction du niveau des personnages et selon le type de jeu souhaité, par exemple exploration ou intrigue urbaine. Les livres estampillés Univers décrivent le background de Golarion, le monde dans lequel vont évoluer vos personnages, et son histoire. Les Compagnons sont faits pour éclairer les joueurs sur les races jouables, les régions dont ils peuvent être originaires ou encore sur les informations disponibles avant d'entamer une campagne.

Les accessoires regroupent des decks de cartes ou encore des plans qui vous évitent de photocopier vos livres ou de les scanner et risquer de les abimer (sacrilège !). Depuis un mois, vous pouvez aussi vous procurer des figurines en plastique pré-peintes et donc prêtes à jouer. Pour les Romans, le titre est bien choisi, comme les Campagnes, puisqu'il s'agit de... romans.

La leçon d'introduction à *Pathfinder* terminée, passons aux choses sérieuses.

La quasi sainte trinité

Le Manuel du Joueur



S'il devait y avoir un Christophe Lambert armé d'un katana dans cette gamme, ce serait ce livre. Ne cherchez pas plus loin, voilà le seul ouvrage que l'on peut qualifier d'indispensable, même si vous avez déjà la célèbre édition 3.5 de D&D. De la création de personnage aux objets magiques en passant par le grimoire des sorts, toutes les règles de



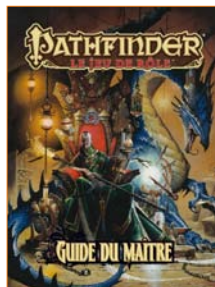


combat, d'exploration, d'aventure, de « PNJsation », et même des conseils aux meneurs. Tout est là. L'ouvrage regroupe les éléments que l'on trouvait d'habitude dans le *Manuel du Joueur* et le *Guide du Maître* des éditions précédentes de D&D et AD&D.

Pour ceux qui n'auraient pas suivi les évolutions du JdR le plus vendu au monde depuis presque 40 ans, la base du système de jeu de *Pathfinder*, dérivée du *d20 system* si populaire, est quasiment ce qui se fait de plus simple en JdR : on lance 1d20 auquel on ajoute un bonus parmi les critères suivants : attaque, caractéristique, compétence ou résistance et on doit atteindre un seuil. Viennent s'ajouter à cela les dons, que les personnages obtiennent tous les deux niveaux et qui permettent de varier la façon de jouer un personnage d'une même classe. Vous pourrez par exemple, si vous jouez un guerrier, opter pour un style de combat tout en finesse, en vous appuyant sur votre dextérité pour réaliser vos attaques, des feintes, et désarmer votre adver-

saire. Un mage pourra, s'il le souhaite, se balader en armure lourde tout en ayant la capacité de lancer des sorts. La diversité est donc de mise, et si les règles tendent vers la *high fantasy*, la suppression de quelques sorts ou dons un peu extrêmes permet de revenir à une ambiance plus mortelle.

Le Guide du Maître



déjà publié dans le *Manuel du Joueur* ? Comme son nom l'indique, cette fois c'est à un vrai recueil réservé aux MJ auquel nous avons affaire. Même s'il est très didactique et s'adresse en priorité à ceux qui veulent se frotter à une ➔

OGLD20PRPG

Les changements avec son grand frère légitime sont assez nombreux : toutes les classes ont eu le droit à une refonte de leurs capacités, notamment le fameux « *turn undead* » du prêtre, devenu une canalisation d'énergie positive ou négative, qui va du coup soigner les alliés ou blesser les morts-vivants sur une zone d'effet (ou l'inverse selon l'alignement du prêtre). Les dés de vie, qui font couler beaucoup d'encre virtuelle sur les forums, sont revus à la hausse. Pour les classes qui avaient un d4, cela devient un d6 et le d6 passe au d8. Un petit pas pour les règles, un grand pas pour la survie des aventuriers niveau 1 !

Collector

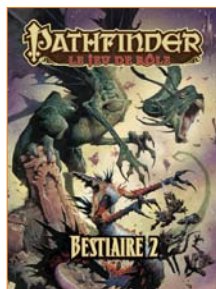
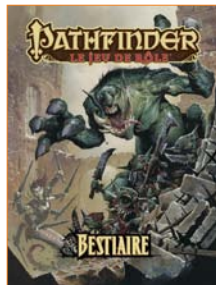
Exclusivité mondiale (!), Black Book Éditions propose toujours une version collector du *Manuel des joueurs*. La sublime couverture simili-cuir gravée et dorée vous mettra tout de suite dans l'ambiance, mais il s'agit toutefois de la première impression du manuel, et elle comporte de nombreux errata à corriger via une planche de stickers...





table de joueurs affamés et impatients de dévorer leur nouveau MJ, le GdM est une bonne source d'informations pour développer ses PNJ (il y a d'ailleurs une galerie de prêts-à-jouer conséquente), ses aventures et gérer au mieux les aléas des scénarios. Une boîte à outils bien remplie en quelque sorte.

Le(s) Bestiaire(s)



La 3.5 avait placé la barre très haut en matière de design de bestiaire. Tout en couleur, avec une illustration par page et une description de l'écologie de la bête. C'est exactement la même chose ici, avec une description plus poussée et une attention toute particulière portée aux créatures les plus emblématiques : gobelins, fantômes, démons et diables, dragons, géants, etc... Mode de vie, justification des pouvoirs, tactiques en combat, comme ses homologues de *Warhammer 2* ou de *Shadowrun 3*, les bestiaires sont de plus en plus agréables à lire et les idées fourmillent à chaque page. Les volumes 2 et 3 sont du même acabit et sont des *must have* pour surprendre les joueurs les plus blasés.

La cerise sur le gâteau

Si votre portefeuille le permet et que vous voulez compléter les règles de *Pathfinder*, Paizo (et Black Book Éditions en VF, même si les decks de cartes comme *Le Jeu du tourment* font

désormais parti des arlésiennes du JdR français, au côté de *Bloodlust 2* ou *Le Guide des années 20* pour L'AdC) propose des accessoires et d'autres livres de règles dans lesquels vous trouverez à boire et à manger. Le *Dossier de personnage*, pour un prix raisonnable, permettra de garder une trace de l'histoire de votre héros favori, à l'abri des traces de café, bien au chaud, protégé par sa rune de Sihedron. *L'écran*, en dehors du paravent 4 volets cartonné désormais classique, contient un grimoire bien pratique pour éviter de soulever les 584 pages du *Manuel du joueur* à chaque fois que vous cherchez le résumé d'un sort. Les decks de cartes apportent un petit plus non négligeable autour de la table. C'est toujours avec un certain plaisir et un sourire sadique que le MJ lancera une carte de *Critical Fumble* au paladin du groupe qui vient de sortir un 1 nat' et les joueurs se délecteront du moment où ce même paladin, qui venait d'activer son châtement du mal, sortira un 20 nat' sur une attaque et piochera des cartes dans le *Critical deck*, l'air arrogant. Les *Conditions Cards* constituent une aide-mémoire bien appréciable pour tout le monde tandis que *Le Jeu du tourment* ravira vos joueurs Varisien issus de la campagne *La malédiction du trône écarlate*. Il existe aussi un deck pour simuler les courses poursuites urbaines ou en forêts, le *Chase Cards*, des decks d'illustrations de PJ ou PNJ, ainsi que des decks représentant les objets obtenus par vos personnages au cours des campagnes officielles. *No comment* pour ces derniers.

Des règles, miam ! Crunch crunch !

Si vous lorgnez du côté des extensions de règles, il y a de quoi faire. Trois manuels se disputent le podium. *Le Manuel des joueurs Règles avancées*, contient tout un lot de dons, de nouvelles spécialisations pour les classes basiques, de nouveaux sorts évidemment, des



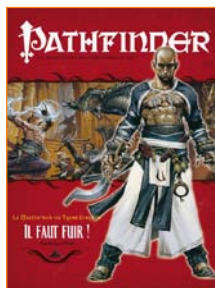
options de combats mais pas seulement. Le livre dévoile aussi les Traits, que l'on peut qualifier de dons *roleplay* (et qui sont intimement liés à l'origine géographique ou historique des personnages), et surtout de nouvelles classes. L'inquisiteur, un hybride entre le prêtre et le paladin, saura faire parler les plus réticents même s'ils ne savent rien. La Sorcière maudira ses ennemis. L'Oracle est à la magie divine ce que l'ensorceleur est à la magie profane. On trouve également le chevalier, adepte du combat monté, et enfin l'Alchimiste, pouvant être joué comme un mister Jekyll dopé ou comme un adepte des potions explosives.

L'Art de la magie (critiqué dans CB#1) propose le même type de contenu, mais plus orienté arcanes, comme son nom l'indique. Une nouvelle classe fait son apparition, le Magus, un guerrier-mage aussi à l'aise avec ses armes qu'avec sa panoplie de sorts ravageurs. Vous trouverez dans ces pages un nouveau système de magie, basé sur les mots. À réserver aux joueurs qui aiment se casser la tête pour créer des sorts et qui demandent l'approbation et les explications du MJ.

L'Art du combat, le bien nommé, est réservé aux âmes sensibles, au poète qui sommeille dans le guerrier 12^{ème} monté à grands coups d'épées bâtarde dans la gueule. Comme l'ouvrage est paru aux US juste avant *Jade Regent*, la campagne qui se passe dans l'équivalent médiéval-fantastique de l'Asie de Golarion, il contient la classe de Samouraï, un chevalier déguisé avec un cure dent

en guise d'épée, et le Ninja, un gars (ou une fille) qui se bat en pyjama noir avec des shuriken qui font 1d2 de dégâts en poussant des cris aigus, qui brisent les tympanes et les c... de ses adversaires. Tout droit sorti des *Royaumes d'Acier*, sûrement grâce aux miracles de la magie des plans, le Pistolier est aussi une nouvelle classe qui se bat avec des pistolets à poudre et où chaque coup tiré vaut son pesant d'or (comme au bordel du coin). Même si elles ont le mérite d'être originales, ces trois classes auront quand même du mal à s'adapter à une campagne classique. Le bouquin contient également des variantes pour les autres classes, des dons à profusion, des options de combat et quelques sorts qui ne font pas dans la dentelle. Vous trouverez aussi des règles de combat de véhicules (!!!), et si vous les utilisez à votre table, n'hésitez pas à faire un compte rendu sur le forum *Casus*.

« Le AAA des campagnes de JdR », d'après Standard & Poor's



Voici ce qui fait la force de la gamme *Pathfinder* depuis le début : ses Campagnes. Régles comme un métronome, du moins en

VO, les sorties se font au rythme d'un volume par mois. Donc deux campagnes par an, de quoi largement occuper une grosse session de jeu par semaine. Autant dire que 99% des joueurs normaux, étudiants exclus, ne les joueront pas toutes. S'il y en a pour tous les goûts, certaines se démarquent par la qualité de leur intrigue globale. →



Pathfinder Battles

Reprenant la place laissée vacante par Wizards of the Coast depuis l'arrêt de la gamme *D&D minis*, Paizo c'est lancé dans la production de figurines pré-peintes *Pathfinder* ! À l'heure où vous lirez ces lignes, la première extension, *Heroes & Monsters* et les quatre personnages iconiques (Valéros, Merisiel et consorts) seront disponibles dans toutes les bonnes boutiques. La qualité de peinture et de sculpture (à quelques exceptions près) est clairement supérieure à celle de *D&D minis* et propose une formule de vente intéressante, puisque la boîte complète (4 bricks contenant chacune 19 figurines dont 3 de grande taille) vous permettra d'acquérir sans mauvaise surprise toutes les figurines de l'extension. Les joueurs/collectionneurs apprécieront. Un must si vous jouez avec figurines !

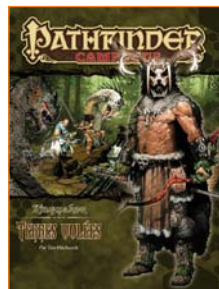


L'Art du combat

Dernier supplément de règles en date, *L'Art du combat* devrait être disponible peu de temps après la sortie de ce numéro !



La *Malédiction du trône écarlate* ravira les joueurs qui veulent se plonger dans



une intrigue urbaine et politique. *Kingmaker*, en dépit d'une intrigue globale capilotractée et pas forcément en phase avec le thème de la



campagne, laisse énormément de choix aux personnages et aux MJ dans un cadre lié à l'exploration d'un territoire et à la construction puis la gestion d'un fief.

Le choucou des joueurs reste cependant *L'Éveil du seigneur des runes*, en général parce qu'ils ont découvert *Pathfinder* avec ses char-



nants gobelins, ses ogres accueillants ou son grand méchant mémorable.

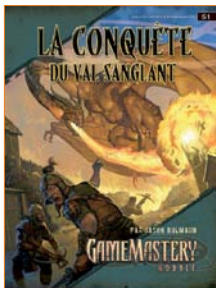
Pour les anciens adeptes de donj', l'intrigue du *Retour des ténèbres* devrait se révéler passionnante et changer à jamais leur vision de la

adversaires liés à l'univers gothique : morts-vivants, loups-garous, créatures fabriquées à partir de restes humains ou pas, vampires et même créatures du Mythe (de Cthulhu). Intégrées à un univers classique, l'ambiance et la menace en prennent forcément un coup.



Malheureusement, en raison d'un rythme de sortie aussi soutenu, la qualité des scénarios n'est pas constante. Deux campagnes souffrent ainsi d'une intrigue engoncée dans la multitude de ses donjons. *L'Héritage du feu* (à paraître en coffret, cf. *Casus* #1) et *Le Crâne du serpent* (VO) démarrent pourtant sous les meilleurs auspices. La première met en scène une caravane marchande dans un univers proche d'*Al Quadim*, où les joueurs doivent reconquérir une ville tombée aux mains de gnolls (et d'autres choses innommables). La deuxième place vos joueurs sur une île presque déserte où ils doivent faire face non seulement aux indigènes naufrageurs cannibales mais aussi aux maladies et aux infections. Après des premiers volumes vraiment passionnants, les autres s'effondrent et deviennent une suite ininterrompue de donjons à l'ancienne que les personnages arpentent jusqu'à plus soif. À réserver sans doute aux collectionneurs. Pour la petite dernière, *Jade Regent*, je vous invite à regarder dans le futur *Casus*... Au moment d'écrire ces lignes, tous les volumes ne sont pas encore sortis.

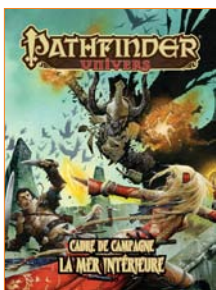
Pathfinder dispose également de plus de quarante scénarios indépendants, que vous pouvez jouer en *one-shot* ou intégrer à vos campagnes. Parmi eux on retiendra en VF *La Conquête du val sanglant*, un échauffement pour ce qui



allait devenir *Kingmaker*, *Hangman's noose* (VO), un huit clos très bien ficelé qui peut même servir de soirée enquête (à paraître dans le *Guide d'Absalom* en VF en 2012), *From shore to sea* (VO) et *Feast of Ravenmoor* (VO) avec leurs intrigues Cthulesques.

Golarion, ton univers impitoyable

Prenez une bonne dose de *Greyhawk*, un soupçon de tous les univers donj' connus, comme *Ravenloft*, *Birthright*, *Planescape*, *Kara Tur*, *Al Quadam*. Agitez. Le cocktail Golarion est prêt.



Cette diversité permet à tous les modules de donj' et autres univers méd-fan d'être très facilement adaptés dans Golarion (ou l'inverse). Il y

a bien sûr quelques incohérences dans un monde aussi vaste où la magie est monnaie courante, mais cela reste un défaut mineur. La contrepartie, c'est que c'est très riche. *Le Cadre de campagne : La mer Intérieure* décrit en profondeur la partie la plus utilisée dans les scénarios et campagnes officiels. Des dizaines de pays ou régions sont ainsi passés en revue, de la cité-état d'Absalom, au classique Brévoy, en passant par les royaumes où il y a définitivement quelque chose de pourri comme le Chélix ou l'Ombreterre. Les dieux, là encore des transfuges de *Greyhawk* renommés, ne sont pas en reste. Un chapitre entier

leur est consacré. Un futur recueil sur ce thème en VF devrait compléter bientôt ces premières informations.



Suivant votre investissement et la façon dont vous voulez utiliser Golarion, il existe dans la gamme Univers des livres sur tous les domaines :

écologie des monstres de donjons, écologie des dragons, dieux, démons et diables... Ou encore certaines régions décrites en détails et liées directement aux Campagnes pour les enrichir, comme les *Royaumes Fluviaux* pour *Kingmaker*, *Korvosa* pour *La malédiction du trône écarlate*, *Descente en Ombreterre* pour *Le retour des Ténèbres*. La liste est longue et s'enrichit tous les trimestres d'un nouveau supplément. Et pas un seul donjon dans ces milliers de pages de background, ce qui devrait plaire au public français.

Pour ceux qui désirent se plonger corps et âmes dans Golarion, il existe aussi des romans en librairies (deux pour l'instant en VF), *Le prince des loups*, qui se passe en Ustalav, et le très sympathique *La Sorcière de l'hiver* (critiqué dans l'étagère du rôliste de ce bimestre).

Le mot de la fin

Il faudrait un *Casus Belli* entier pour appréhender le travail réalisé par Paizo en cinq ans. Si vous voulez plus de renseignements sur tous les livres de la gamme US, vous pouvez jeter un œil au site paizo.com. Vous devriez avoir la tête qui tourne assez rapidement. Sur le site de BBE, black-book-editions.fr, vous pourrez surveiller toutes les sorties en VF, mais il y a déjà du choix !

David Burckle



PDF

Paizo et Black Book Éditions proposent l'ensemble de leur catalogue *Pathfinder* au format PDF. Les livres de base sont très peu onéreux (10€ pour le *Manuel des joueurs* !) et la formule d'abonnement (US) ou de Pack Précommande (VF) permettent d'acquiescer les PDF gratuitement, et avant la sortie papier.



**SANS PUISSANCE,
LA MAÎTRISE N'EST RIEN !**

**DES NOUVELLES CLASSES ET DES TONNES
DE MATOS SUPPLÉMENTAIRES !**

L'ART DE LA GUERRE

PATHFINDER[®]

LE JEU DE RÔLE

LE TRYPTIQUE DE BASE
+ MANUEL DES JOUEURS RÈGLES AVANCÉES
+ BESTIAIRE 2 + L'ART DE LA MAGIE
+ L'ART DE LA GUERRE



DISPONIBLES EN VERSION PAPIER ET PDF SUR
www.black-book-editions.fr





LIVRE DE BASE | WARHAMMER 3 (VF)

WARHAMMER 3

Un vétéran qui fait peau neuve

Warhammer fait partie des institutions du JdR. Jusqu'à récemment, malgré un nombre d'éditions bien inférieur, il affichait la même continuité dans son système de jeu que d'autres Grands Anciens comme L'Appel de Cthulhu.

Fin 2009, l'éditeur américain Fantasy Flight Games reprend la licence et casse les codes pour créer SA version du jeu de rôle Warhammer. À l'occasion de sa sortie en VF chez Edge Entertainment, la question reste entière pour bien des fans : révolution, évolution, ou trahison ?

Fiche technique : Les livres

Éditeur • Edge

Prix constaté • 44,90 € (Guide du joueur), 34,90€ (Guide du maître de jeu)

Matériel • Livre à couverture rigide de 298 pages couleur (Guide du joueur), 178 pages couleur (Guide du maître de jeu)

Fiche technique : Les accessoires

Éditeur • Edge

Prix constaté • 39,90 € (Compagnon du joueur), 29,90€ (Compagnon du maître de jeu), 11,90€ (Pack de dés)

Matériel • Toutes sortes de pions cartonnés, de cartes (d'action, de personnage, de groupe, de carrière), etc.

Warhammer fut au départ un jeu de figurines, mais il s'agit aussi (et surtout) d'un univers. Un univers de *fantasy* en apparence classique, avec ses nains bourrus sous leurs montagnes, ses elfes hautains, ses humains, ses orques barbares, ses dragons qui crachent du feu... Les concepteurs ont néanmoins eu la bonne idée de mettre en place quelques twists particuliers qui ont contribué à le rendre à la fois unique et culte pour bien des joueurs. La zone de jeu principale est l'Empire, une contrée humaine cosmopolite qui ressemble au Saint Empire romain germanique, et dont l'évolution culturelle est proche de celle de notre Renaissance. Exit donc les standards du médiéval-fantastique : Gutenberg est passé par là, et des inventions en tout genre – dont les armes à feu – ont vu le jour. Le danger guette, toutefois, car la nation est rongée de l'intérieur par un ennemi insidieux : le Chaos... Évocateur, sanglant, gothique, baroque, sombre, fantastique et rempli d'humour noir, *Warhammer* a depuis 26 ans toujours eu une place importante dans le cœur des rôlistes.

Un univers changeant

Depuis ses débuts, l'univers de *Warhammer* a beaucoup évolué, au gré des transformations apportées par le jeu de figurines. La première édition du JdR proposait une ambiance de jeu sombre et réaliste : les pieds dans la boue et le sang, les aventuriers étaient aux prises avec des adorateurs du Chaos, des bêtes issues des sombres forêts de l'Empire ou des choses plus innomables encore. L'Empire était dirigé par un empereur mourant et impotent, et le pays s'effritait alors que la menace des forces du mal se faisait de plus en plus présente. Dans cette ambiance de fin du monde, les scénarios ressemblaient plus à une version Renaissance de *L'Appel de Cthulhu*, mâtinée de moments épiques et *fantasy*, qu'à un scénario héroïque où l'on nettoyait des donjons à grands coups de boules de feu.

La seconde édition proposait un bond dans le temps et prenait place, en accord avec le jeu de figurines, après la « Tempête du Chaos » : une invasion majeure venue du nord, menée par le seigneur de guerre Archaon et repous-



sée à grand peine par les races civilisées. Le nord de l'Empire avait été rasé, les dommages étaient énormes et les humains pensaient encore leurs plaies. Dans un pays en pleine reconstruction, l'ambiance était un peu plus flamboyante et moins désespérée.

Dans cette troisième édition, c'est un véritable retour en arrière qui s'opère. Oubliée la Tempête du Chaos, oubliée l'invasion, on retrouve une atmosphère qui se rapproche de la première édition, plus noire et plus pesante... Il s'agit bien là d'un retour aux sources : le Chaos émerge, son influence corruptrice s'étend et les aventuriers, plongés bien malgré eux dans l'aventure, font de leur mieux pour survivre... et peut-être sauvegarder un bout de l'Empire s'ils en ont le temps. Un *reboot* qui ne va pas sans évoquer la décision de Games Workshop d'oublier la percée d'Archaon au sein de

l'Empire dans ses dernières éditions du jeu de batailles avec figurines.

Un système en rupture

Les deux premières éditions proposaient un système similaire. Celui de la seconde édition était un énorme dépoussiérage de la précédente, une évolution salutaire. Les joueurs étaient alors en terrain connu : des scores de caractéristiques en pourcentage modifiés par les compétences. On jetait les dés et on espérait obtenir un résultat sous le pourcentage total, modifié par la difficulté de l'action. Dans la seconde édition tout se jouait au D10 ou au D100 et sur ce point, le système était « on ne peut plus simple ».

On aurait pu s'attendre à ce que la refonte du système de cette troi- ➔

Accessoires !

Accessoires !

Même si la fiche de personnage est bien conçue, l'achat des accessoires est un plus non négligeable pour la fluidité des parties. Ces derniers permettent une meilleure visualisation des capacités actives du personnage (grâce notamment aux cartes d'actions). On peut certainement jouer sans, mais le jeu devient alors moins lisible. Or, le système a clairement été conçu pour tirer le meilleur parti de ces accessoires... Le vrai bémol vient des dés. Éléments indispensables, ils étaient présents en grand nombre dans la première version boîte US et disponibles également en packs de dés supplémentaires, vendus séparément, permettant ainsi à chacun de compléter sa collection. Aujourd'hui, un seul de ces packs de dés n'est pas suffisant : on n'aura jamais assez de dés de difficulté pour gérer les situations basiques. Il en faut au moins deux, voire trois ou quatre paquets pour être sûr de pouvoir faire face à toutes les situations. Autant dire que certains vont réfléchir à deux fois devant cet investissement. Surtout s'ils désirent en plus ajouter des packs de cartes...



L'avis d'un vieux réac'

Il faut l'admettre, cette 3^e édition est un beau travail de *game design*, ne serait-ce que parce qu'elle contribue à rendre le JdR plus visuel. Néanmoins, je fais partie de ceux que ce changement de système étonne, et chagrine, même. Pourquoi jeter des règles connues de tous (je ne dirais pas « appréciées », mon fanatisme a des limites) et qui avaient été assez améliorées par la V2 pour aboutir à une mécanique des plus efficaces ? L'excellent travail des concepteurs de *Dark Heresy*, *Rogue Trader* et *DeathWatch* (les JdR *Warhammer 40 000* basés eux aussi sur le système de la V2) a de plus montré qu'il y avait encore de la place pour l'innovation dans le système classique... Espérons juste que cette dispersion ne soit pas nuisible, à terme, à notre cher *Warham*'. On peut vouloir voguer sur le succès d'une licence phare, mais autant ne pas la foutre en l'air, hein.

Raphaël Bombayl

sième édition ressemble au travail effectué sur la gamme des jeux *Warhammer 40 000* (toujours le système à base de pourcentage), mais il n'en fut rien. Pour son jeu, FFG décida de s'éloigner drastiquement de tout ce qui avait été fait jusqu'alors. Jetant aux orties la tradition, les concepteurs ont créé un système entièrement nouveau. Utilisant leur savoir-faire de créateurs de jeux de plateau, leur premier réflexe fut d'accessoiriser le système de jeu : dés spéciaux, cartes, jetons et autres figurines cartonnées remplissaient une boîte énorme.

Ce n'est néanmoins pas sous cette forme que nous voyons aujourd'hui sortir le jeu en français chez Edge Entertainment. En effet, après avoir sorti plusieurs boîtes, FFG a réédité sa gamme sous la forme de plusieurs livres de base, dépourvus d'accessoires. Arrivent donc en France le *Guide du Joueur* et le *Guide du Maître de Jeu* qui contiennent à eux deux l'intégralité du système ainsi qu'une copie de toutes les cartes présentes dans les premières boîtes de jeu sorties aux USA. À côté de ces deux ouvrages, Edge propose plusieurs boîtes optionnelles contenant les accessoires (les *Compagnons* du joueur et du maître de jeu), ainsi que des sets de dés.

Procédons dans l'ordre, car les changements sont nombreux...

Créer son personnage

Si les éditions précédentes se basaient sur les statistiques du jeu de figurines, cette troisième édition simplifie les choses. Les caractéristiques du personnage sont désormais au nombre de 6 : Force, Endurance, Agilité, Intelligence, Force

mentale et Sociabilité. À cela s'ajoutent les compétences de base, celles que tout le monde possède plus ou moins, et les compétences avancées, qu'il faut développer par l'entraînement. On remarquera que les traditionnelles Capacité de combat et Capacité de tir ne sont plus des caractéristiques et sont désormais considérées comme des compétences.

On commence donc par choisir la race de son personnage, ce qui définit la base de ses caractéristiques. Il faut ensuite dépenser un certain nombre de points pour augmenter les caractéristiques, acheter un niveau de vie, des compétences, des talents et des « cartes d'action » (nous y reviendrons plus tard). Adieu donc la création aléatoire ! Il faut ensuite choisir une carrière, qui offre aussi des « talents », des petites capacités spéciales que l'on peut utiliser pour obtenir des bonus sur certains types de jets. Ils représentent ce qu'apporte sa réputation, le sens tactique ou la catégorie sociale, magique ou cléricale à laquelle le personnage appartient.

Plein de dés étranges !

Il s'agit du premier changement majeur du système. Adieu les dés traditionnels, bienvenue aux dés *Warhammer 3* ! Chaque jet est effectué en jetant plusieurs types de dés. On distingue les dés de Caractéristiques, d'Expertise (les compétences) et de Défi (de 0 à 4 selon la difficulté de l'action). On jette le tout et on comptabilise les symboles de succès et d'échec. Chaque échec annule un succès.

S'il reste au moins un succès, l'action est réussie.

D'autres dés peuvent également venir s'ajouter à ce pool. Les dés de Fortune



Chaos et Mal

Pour ceux qui ne sont pas familiers de l'univers, toute la spécificité du Chaos est d'être, certes un ennemi destructeur, mais pas « maléfique » en soi. Sur ce Chaos règnent quatre entités représentant les plaies de l'humanité : Guerre, Peste, Magie/Changement et Luxure. Ils symbolisent à la fois les bas instincts de l'humanité mais aussi les forces destructrices qui menacent en permanence la civilisation. La notion, un peu étrange de prime abord, permet un univers moins manichéen qu'il n'y paraît, la notion de bien et de mal n'étant pas liée aux « vilains » métaphysiques de l'univers. Ils agissent en corrompant et en détruisant chacun à leur manière, poussant, depuis le nord, vers le sud pour tenter d'imposer leur hégémonie. Mais ils se battent aussi entre eux et, d'une certaine manière, font le jeu de leurs ennemis. Aidés de leurs démons et de leurs créatures affiliées, ils corrompent le cœur des hommes.



et d'Infortune permettent de simuler les coups de pouce (ou de bâton) circonstanciels. Ils peuvent venir d'un talent spécifique, d'une action, des conséquences positives ou négatives d'une action antérieure, d'une blessure... Toute l'astuce de ce système est que l'on peut aussi s'en servir pour modéliser des circonstances bénéfiques ou embarrassantes. Ainsi, escalader un mur peut requérir une action imposant une difficulté moyenne (2 dés de Défi), mais si la pluie le rend glissant, on peut parfaitement imposer un ou deux dés d'Infortune.

Ceci s'agrément de d'un système bien pensé d'attitudes. On peut choisir de positionner le personnage dans une attitude neutre, plus ou moins prudente ou encore téméraire. Cela permet de remplacer des dés de Caractéristiques par des dés de Prudence ou de Témérité, qui peuvent potentiellement générer plus de succès. En revanche, ils peuvent aussi générer du stress ou de la fatigue (pour la Témérité), ou signifier une perte de temps (pour la Prudence).

Le vrai cœur de ce système reste la lecture des dés. En effet, ces derniers ne sont pas des dés classiques, chacun portant divers symboles. On y

trouve principalement les symboles de succès et d'échec, mais d'autres signes viennent nuancer le résultat. Les Bienfaits et Fléaux indiquent un effet supplémentaire négatif ou positif, la Comète et l'Étoile du Chaos peuvent déclencher des effets spectaculaires, en bien ou en mal... Et les symboles Retard et Effort représentent le fait de perdre du temps ou de se fatiguer (ou de stresser pour une activité intellectuelle). L'avantage de ce système, c'est la lecture directe d'un résultat nuancé après le jet de dés. C'est alors que le concept de réussite atténuée ou d'échec partiel (« Oui, mais... » ou « Non, mais... ») entre en jeu. On peut parfaitement obtenir une réussite avec un Fléau signifiant un petit souci, ou un échec avec un Bienfait signifiant un échec néanmoins nuancé par un point positif. La plupart de ces effets sont prévus par le système (gagner/ ➔



Le saviez-vous ?

Quand on sait que le jeu et son univers ont été créés au départ parce que Games Workshop ne parvenait pas à obtenir les droits de la Terre du Milieu, on se dit que le succès tient parfois à peu de choses.

Ci-contre les boîtes d'accès-
soires des joueurs et du MJ :
le *Compagnon du joueur*
et le *Compagnon du maître*
de jeu.



perdre du temps, du stress, etc.), mais l'interprétation peut s'étendre à tout ce que le MJ désire.

Les points de Fortune, présents dans la 2^e édition, sont toujours là : ils permettent désormais de lancer des dés de Fortune pour soutenir son jet.

Mon beau plateau...

Dans sa version boîte, en plus des dés spéciaux, le jeu intégrait tout un tas d'accessoires. Dans sa version livre, ces derniers sont désormais optionnels.

Les plus importants sont les cartes d'action (si on ne les utilise pas, un emplacement est prévu sur la fiche de personnage afin de noter leurs effets). Ces cartes représentent chacune une action, les plus courantes (que tous les personnages possèdent de facto) étant les cartes d'attaque de base, celles qui permettent d'effectuer une cascade ou encore d'évaluer une situation. Outre cela, chacun peut faire son marché dans une liste importante d'actions en tout genre, que l'on peut acheter grâce aux points de création ou d'expérience. Il en existe pour le combat mais aussi pour

bien d'autres activités, comme les interactions sociales... et les sorts, évidemment ! Chaque carte d'action permet d'obtenir des effets spécifiques selon le nombre de succès obtenus, mais aussi en cas de résultats spéciaux (Fléaux, Bienfaits, Comète, Étoile du Chaos...), et comprend aussi un temps de rechargement, en tours de combat. Enfin, les cartes d'action possèdent toute une face « Prudente » et une face « Téméraire », utilisée en fonction de l'attitude dans laquelle se trouve le personnage.

À tout ceci s'ajoutent des systèmes de blessures, de folie, de mutations, de maladie, de contrecoups magiques... Autant de cartes supplémentaires ayant chacune leurs petits effets.

Une conclusion

En toute honnêteté, *Warhammer 3^e édition* est un bon jeu. Le système est fluide, logique et bien pensé, même s'il demande un petit temps d'adaptation pour utiliser avec aisance les symboles présents sur les dés. Si, à la sortie de la version originale, on pouvait se plaindre du manque de carrières ou d'options, ça





n'est désormais plus le cas. On pouvait également craindre de voir le jeu se rapprocher un peu trop de l'héroïsme débridé du jeu de figurines, mais FFG a bien fait son travail : le jeu est toujours aussi dur. L'ambiance n'a pas changé et on reste les pieds dans le sang, la crotte et la boue.

Il ne plaira pas à tous cependant, et certains, à coup sûr, préféreront garder leur seconde (voire leur première) édition. Il a toutefois l'indéniable qualité d'ouvrir une nouvelle voie à un jeu qui n'avait pas tellement bougé depuis bien

longtemps. Force est aussi de reconnaître qu'il propose des mécanismes intéressants. On peut aussi mettre en avant la sortie régulière de scénarios de qualité. Sombres et bien construits, ils renouent avec les scénarios d'antan. Ils restent un atout indéniable de la gamme, et on ne peut qu'espérer les voir débarquer chez nous le plus rapidement possible. Bref, une révolution ? Non. Une évolution ? Totalement. Une trahison ? Jamais de la vie.

Julien Dutel

J'aime :

- ✦ Le système de dés exploitant le principe des réussites et échecs nuancés.
- ✦ Le retour en arrière dans l'histoire de l'univers.
- ✦ L'ambiance décidément sombre et décadente.
- ✦ Le système de jeu.
- ✦ Les jolis accessoires.

J'aime moins :

- Les jolis accessoires (chers pour le porte-monnaie).
- Les jolis accessoires (pas totalement optionnels, même si on peut s'en passer).
- L'absence d'un back-ground plus détaillé dès les livres de base.

Les vieilles querelles

Notamment grâce au wargame éponyme qui est une sacrée passe-elle, *Warhammer* est devenu l'une des portes d'entrée majeures vers le JdR, au point de presque venir concurrencer *De-D*, le maître absolu du *med-fan*, sur son propre terrain. Il y a encore quelques années, la situation était ainsi figée : les amateurs de *med-fan* « devaient » choisir leur camp entre les itérations de *De-D* et *Warhammer*, et ce clivage (souvent un lien avec la première expérience de JdR) existe toujours chez les anciens à la manière du vieux conflit Nintendo/Sega dans le monde du jeu vidéo. Évidemment, ces petites batailles d'autrefois paraissent aujourd'hui complètement dénuées de sens.



LIVRE DE BASE | ECLIPSE PHASE (VF)

ECLIPSE PHASE

La boîte de Pandore

La science-fiction spatiale située dans un futur proche n'est pas le thème préféré des rôlistes français. À la rigueur, un petit peu de space opera dans une galaxie lointaine, sans plus... Quant au transhumanisme, un échantillon non-représentatif de cinq joueurs pris au hasard m'a regardé d'un œil vide quand je leur ai demandé s'ils savaient ce que c'est. C'est dire si Eclipse Phase, un jeu de rôle de SF transhumaniste qui traite de la colonisation du système solaire dans un futur proche, ne part pas en terrain conquis. Pourtant, il a de sacrés atouts !

Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions

Prix constaté • 49,90 €

Matériel • Livre à couverture rigide de 400 pages couleur

L'Apocalypse est derrière nous !

Nous sommes en l'an 10 après la Chute de la Terre. La Chute ? Le moment où une humanité en plein essor spatial s'est vue rappeler brutalement que laisser les clés de l'arsenal à des Intellectuelles Artificielles programmées pour être paranoïaques et agressives n'était *pas* une bonne idée. Huit milliards de morts et une planète inhabitable plus tard, les IA en question, les TITANS, ont disparu sans laisser d'adresse. Ils laissent derrière eux une humanité sonnée, réduite à cinq cents millions de personnes éparpillées dans tout le système solaire, et divisées sur à peu près tous les sujets. Peu après

la Chute, deux événements majeurs se sont produits : un premier contact avec une race extraterrestre intelligente, les Courtiers, et la découverte des Portails de Pandore, qui permettent d'ouvrir des passages vers d'autres systèmes solaires.

J'ai dit « humanité » ? C'est une erreur, j'aurai dû dire « transhumanité ». Même avant la Chute, la définition de l'humanité avait changé. Par la grâce du génie génétique, des espèces animales avaient accédé à la sagesse. Les trans-humains vivent plus longtemps, dans des corps en meilleure santé, et quand ils en éprouvent le besoin ou l'envie, ils peuvent expédier leur ego dans un autre corps, biologique ou robotique... Dans ces conditions, la mort définitive est devenue



un évènement rare, à condition bien sûr d'avoir les moyens de s'offrir un corps de rechange. Au pire, il est toujours possible de survivre sous forme virtuelle, dans un coin de la Toile, en attendant d'avoir les moyens de retrouver le monde matériel, mais c'est une existence peu enviable.

Que font les PJ ? Ce qu'ils veulent, et la palette est large, il suffit de regarder les exemples de personnages pour s'en convaincre. Leur seul point commun est qu'ils appartiennent à Firewall, une société secrète vouée à combattre les « menaces existentielles » qui risquent de précipiter l'extinction de l'humanité. Entre les séquelles de la Chute, les magouilles inter-factions et la menace toujours présente d'un retour offensif des TITANS, ses membres ne risquent pas d'être au chômage de sitôt¹.

« C'est l'histoire d'un chimpanzé, d'une pieuvre et d'un robot qui entrent dans un bar... »

... lequel est astrophysicien² ? *Eclipse Phase* se rattache au courant transhumaniste de la SF, dont il utilise les thèmes sans forcément s'y limiter. En fait, à part des combats spatiaux et des sabres lasers, on y trouve tout ce qui peut faire prendre son pied à un amateur de science-fiction teintée de science dure et d'anticipation politico-sociale.

Des flottes d'anarchistes qui écumer les confins du système solaire ? Y en a. Une Terre calcinée, devenue un immense cimetière hanté par des machines tueuses qui font passer Terminator pour un téléutubby ? C'est fourni.

1 Ce résumé ultra-rapide de l'univers fait l'impasse sur beaucoup de choses. Une avant-première un peu plus détaillée se trouve dans le n°1 de *Casus Belli*, p. 18-19.

2 Je vous livre juste la chute : et à la fin, le perroquet dit « Je suis Stephen Hawkins. »

Des pouvoirs psis ? Oui, même si c'est à vos risques et périls³. Des animaux humanisés ? À peu près toutes les espèces susceptibles d'être « surévolées » l'ont été, y compris les perroquets. Des nanomachines ? Par seaux entiers. Des trous de ver pour passer d'un système solaire à l'autre et faire un peu de *Stargate* en plus intelligent ? Pas moins de cinq portails ouvrant sur des milliers de mondes ! Des aliens ? Les Courtiers ne sont pas hostiles, mais les « exurgents » créés par les TITANS font le job aussi bien que s'ils avaient été dessinés par R.H. Giger...

En fait, le background contient tellement de choses qu'on ne sait pas forcément par quel bout attaquer la bête. Quand on aborde la lecture, cela donne une impression assez intimidante. Petit à petit, au fil des pages, on se rend compte que le champ des possibles se restreint, pour arriver à un jeu riche, mais gérable. Mais comme il n'est pas possible de tout couvrir en quatre pages de critique, deux angles me séduisent particulièrement.

Le premier est la description du système solaire. La transhumanité est coincée entre les régimes plus ou moins répressifs du système intérieur et le bouillonnement anarchisant des planètes transjoviennes. Les vieux États sont morts, cédant la place à des structures plus souples, plus diffuses et moins centrées sur le territoire. Bien sûr, il y a des exceptions, comme la République Jovienne, militariste, capitaliste et reposant sur une économie monétaire obsolète (c'est amusant de voir une projection des aspects les plus autoritaires des États-Unis relégués dans la niche écologique de la Corée du Nord !). D'autres nouveaux modèles de société méritent le détour. Les Extropiens, qui sont de purs ➔

3 Ils viennent d'une infection par une création des TITANS, et se faire altérer l'âme par des nanovirus aux effets secondaires inconnus n'est pas forcément une bonne idée, même si les « passes », le nom local des pouvoirs, sont sympas.

La gamme

Fin 2011, la version originale d'*Eclipse Phase* compte un écran accompagné d'un scénario de 24 pages, plus trois gros suppléments : *Sunward*, *Gatecrashing* et *Panopticon*, présentés plus en détail dans l'interview de Rob Boyle, p. 44. On espère *Rimward*, qui complètera la description du système solaire entamée avec *Sunward*, dès les premiers mois de 2012.

Il y a aussi une production relativement abondante en pdf : *The Stars our Destination* (du background), *Ego Hunter*, *Continuity* et *Bump in the Night* (des scénarios), et enfin *NPC File 1* (comme son nom l'indique, des PNJ prêts à servir). Par ailleurs, les joueurs francophones qui souhaitent découvrir l'univers et profiter d'un premier scénario peuvent télécharger un kit de démarrage gratuit sur le site de l'éditeur www.black-book-editions.fr.

Un jeu d'horreur ?

Eclipse Phase comporte bel et bien un versant « horreur ». C'est même de l'horreur lovecraftienne à l'état presque pur, sans le filtre habituel du Mythe de Cthulhu (quoique, quand on lit la description des portails de Pandore, on se demande s'ils n'ont pas été achetés à l'Ikea de R'lyeh...)

L'horreur version Lovecraft est une horreur *existentielle*, celle qui s'empare d'un individu qui découvre que malgré tous nos jouets et nos « progrès », nous comptons pour moins que zéro face à un univers aussi vaste qu'hostile, et que tous les mensonges religieux ou idéologiques que nous racontons pour nous distraire ne pèsent rien face à cette vérité. Dix ans après la Chute, c'est exactement la situation dans laquelle est plongée l'humanité toute entière... sauf qu'au lieu de tomber en catatonie comme le protagoniste moyen d'une nouvelle de Lovecraft, les personnages tentent de combattre l'extinction qui s'annonce.

Bref, même s'il n'y a pas l'ombre d'un démon, pas le moindre *Nécronomicon* ni le plus petit Grand Ancien à l'horizon, *Eclipse Phase* peut bel et bien être joué comme un jeu d'horreur. Il n'est pas que ça, et rien n'interdit au MJ de mettre l'accent sur ses autres composants, mais c'est un axe possible.

libertaires dans la tradition américaine du « pas d'État, chacun pour soi » font presque plus froid dans le dos que les Joviens, alors qu'ils sont techniquement dans le camp anarchiste. Et puis, comme créer sa mini-station spatiale est devenu un sport à la portée de tous, le jeu mentionne l'existence de nombreuses expériences politico-sociales à toute petite échelle, sans s'y attarder. Rien qu'avec cet aspect, il y a de quoi donner des tonnes de matière à un MJ imaginatif.

Le deuxième angle qui mérite que l'on s'y attarde est la réflexion sur l'humanité. Un chimpanzé évolué est-il « humain » ? Un dauphin ? Un humain digitalisé dont le corps est mort depuis vingt ans mais qui survit sur la Toile ? Une IA téléchargée dans le corps d'un robot, et qui n'a jamais vécu dans un corps de chair ? Est-ce que vous êtes encore humain, lorsque vous avez changé de corps de nombreuses fois pendant des décennies ? Entre votre conscience actuelle et une sauvegarde activée par erreur, qui est « vous » ?

La seule chose qui me gêne un peu dans tout ça est l'absence à peu près complète de l'angle « histoire du futur ».

On est en 10 après la Chute, et les soixante-dix ans qui l'ont précédé sont survolés en

généralités, sans dates fermes. On ne nous dit jamais si on est en 2080, en 2100 ou plus tard... Je comprends bien les raisons de ce choix. Rien de pire, quand on reprend un jeu quelques années plus tard, que de se rendre compte que tout le début de son histoire n'a plus rien à voir avec la réalité, et puis il fallait bien faire de la place pour la description du présent... Cela dit, les joueurs épris de concret risquent de râler.

Firewall, l'organisation qui se voue à sauver l'humanité, a l'avantage de donner à *Eclipse Phase* un aspect « jeu à missions » qui facilite sa prise en main et évite au meneur de jeu de trop se creuser la cervelle pour savoir quoi faire jouer. Cela dit, au bout d'un moment, on a envie de se balader dans ce décor pour faire de l'espionnage, du tourisme extrême sur Terre, de l'archéologie xénomorphe, bref, ce que vous voulez... mais *sans* menaces existentielles pour l'humanité. C'est possible, bien sûr, moyennant un peu de travail.

Les règles : du costaud, du solide, de l'efficace

Par rapport au foisonnement de l'univers, les règles sont relativement sages.

Les sept caractéristiques, notées sur 30, servent de base à des valeurs dérivées type Seuil de blessure ou Initiative, ainsi qu'à des compétences notées sur 100. Les actions sont résolues au D100, si vous faites un score inférieur ou égal au niveau de votre compétence, vous avez réussi votre action.

Toutes les options classiques sont là, succès et échecs critiques, marges de réussites, tests en opposition... rien de bouleversant, mais du solide, classique et éprouvé.





Ce moteur est décliné dans une multitude de systèmes un peu moins classiques. Il faut dire qu'il y a beaucoup de choses, dont pas mal d'inhabituelles, à simuler dans *Eclipse Phase*. La première lecture du jeu fait un peu peur, mais en même temps, on n'a pas l'impression que les auteurs aient cherché à créer de la complication pour le plaisir – toutes les règles sont là pour une raison. Après tout, quand on a créé un univers où les combats en microgravité, la réincarnation ou le piratage de la Toile sont monnaie courante, il vaut mieux leur donner un cadre technique.

La création de personnages se fait sans hasard, en dépensant un capital de points. À première vue, le processus semble assez peu compliqué : on achète ses caractéristiques, ses compétences, ses qualités/défauts, son matos (y compris son corps de départ), et le tour est joué.

Sauf qu'à la lecture, on a parfois la sensation bizarre d'avoir affaire à un groupe plus qu'à un personnage. Au lieu d'être, comme d'habitude, un bonhomme, un personnage est d'abord un esprit, puis un corps doté de capacités diverses et variées mais surhumaines. Ce corps est ensuite bardé de matos exotique, après quoi tout ça est surmonté d'une Muse, une IA dédiée qui permet de s'interfacer avec la Toile... et de gérer sa réputation

auprès de différents groupes allant des anarchistes à Firewall (l'aspect « réputation du personnage » est tout sauf anecdotique, beaucoup de sociétés transhumanistes ayant dépassé le stade de l'argent pour utiliser un système de faveurs à la place). Avant de se lancer dans la création d'un premier personnage, il est conseillé de lire attentivement l'ensemble du livre de règles, sous peine de devoir s'y reprendre à plusieurs fois... Après, cela devient plus facile.

Conclusion

En lisant *Eclipse Phase*, j'ai pensé aux lecteurs qui, vers 1912, s'adonnaient aux plaisirs marginaux de « l'anticipation scientifique ». Depuis des avions capables d'emporter des passagers aux quatre coins du monde jusqu'aux voyages sur la Lune en passant par une augmentation spectaculaire de l'espérance de vie, une bonne partie de ce qu'on leur promettait est maintenant réalisé. Ce chapitre-là est clos, il est temps d'inventer la suite. Prendre *Eclipse Phase* comme guide pour les cent prochaines années fait un peu froid dans le dos, mais qu'on puisse envisager de le faire est un sacré compliment à faire à un jeu de rôle !

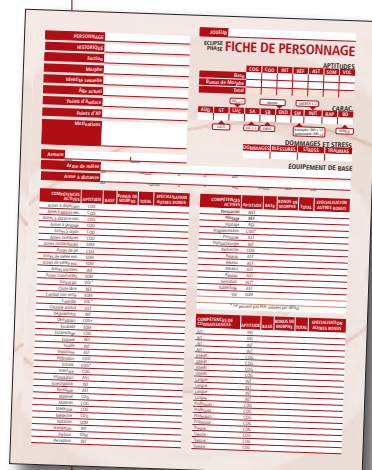
Tristan Lhomme

J'aime :

- + La richesse de l'univers, la variété des thèmes abordés.
- + Le fait que le jeu donne à réfléchir.

J'aime moins :

- L'absence de scénario dans le livre de base, qui n'aide pas à se faire une idée de ce qu'il est possible de faire du jeu.



INTERVIEW

ROB BOYLE

Co-auteur d'Eclipse Phase

Rob Boyle est l'un des co-auteurs du jeu Eclipse Phase, et il a tenu ce rôle avant cela pour la 4^e édition de Shadowrun. C'est un passionné du mouvement transhumaniste et son intérêt pour les effets de la technologie sur la société et la politiques se retrouve clairement dans ses œuvres. Notre correspondant aux USA a passé 45 minutes avec Rob pour discuter de la création d'Eclipse Phase et pour parler de son futur.

“ Je crois que toutes ces technologies auront un effet socio-politique important. ”

► **Casus Belli : Pouvez-vous donner aux lecteurs un peu d'information sur vous ?**

Rob Boyle : J'habite à Chicago, Illinois. J'ai presque 40 ans et j'ai travaillé dans l'industrie du jeu à plein temps pendant une décennie, soit en étant directement employé par Catalyst Game Labs (CGL) soit comme écrivain pigiste. Je fais aussi beaucoup d'autres choses pendant mon temps libre : DJ, professeur d'arts martiaux (NDT : de l'Arnis moderne, un art martial originaire des Philippines), et je m'implique dans l'activisme politique, social et transhumaniste.

CB : Sur quels jeux avez-vous travaillé en dehors d'Eclipse Phase ?

RB : J'ai travaillé principalement sur *Shadowrun*. J'ai été directeur de publication sur ce jeu pendant 7 ans, et avant cela j'ai été assistant-développeur pendant quelques années. J'ai commencé comme auteur chez FASA et j'y ai travaillé sur plusieurs gammes : *BattleTech*, *Earthdawn*, *Crimson Skies* et d'autres moins connues. J'ai aussi collaboré sur plusieurs projets en tant que pigiste, comme sur *All Flesh Must be Eaten* (NDT : un jeu de zombie très populaire aux USA).

CB : Parlez-moi de la genèse d'Eclipse Phase

RB : Cela a commencé alors que nous travaillions sur *Shadowrun 4*. *Sha-*

dowrun prend place dans le même univers qu'*Earthdawn*. Dans cet univers, *Earthdawn* est le 4^e monde et *Shadowrun* le 6^e monde. Bien que ces jeux soient désormais les propriétés de deux sociétés différentes, nous discutons de l'idée de développer un jeu dans l'univers de *Shadowrun*, où tout comme dans *Earthdawn*, les Horreurs seraient venus dans notre monde, attirées par la résurgence de la magie, et auraient commencé à dévorer les gens et leurs cerveaux. Cela se serait passé environ deux cent ans après l'ère de *Shadowrun*, et aurait forcé l'humanité à s'exiler dans l'espace. Pour des raisons cosmologiques, les Horreurs ne pouvaient pas les suivre dans l'espace. Comme les deux jeux appartenaient à des sociétés différentes, nous en sommes restés là sur ce projet.

Un de mes amis et collaborateurs sur *Shadowrun 4*, Brian Cross, est également passionné par le transhumanisme. Nous avons discuté à propos d'un jeu sur ce thème et avons utilisé certaines des idées mentionnées ci-dessus pour *Shadowrun*, notamment celle d'une humanité exilée dans l'espace. Cela a pris plusieurs années, nous avons mis en place un Wiki et y avons progressivement ajouté du matériel, pour construire le monde. Nous utilisons ce Wiki comme une plateforme de développement. Nous avons invité plu-





Rob Boyle lors de sa venue en France au Monde du jeu pour fêter les 20 ans de *Shadowrun* et présenter *Eclipse Phase* en avant-première.

sieurs amis après avoir posé une bonne base et après que le monde ait gagné de la substance, afin qu'ils l'étoffent. Nous avons d'abord essayé de vendre ce jeu à FanPro. Nous avions d'autres idées pour aller au-delà du jeu : un système de réseau social en ligne destiné aux joueurs et qui pourrait interagir avec le jeu. Cela fut abandonné, car cela allait au-delà de ce que FanPro (et Catalyst Game Labs plus tard) pouvait faire. Quand FanPro implosa et que plusieurs de ses membres créèrent Catalyst Game Labs (GGL), nous leur avons proposé de nouveau notre jeu. Nous avons fondé Posthuman Studios pour pouvoir conserver la propriété intellectuelle de notre projet. Catalyst voulait ajouter de nouveaux jeux à leur catalogue, donc nous avons décidé d'offrir encore plus le nôtre. C'est à ce moment que j'ai quitté ma position de chef du développement pour *Shadowrun* et me suis focalisé sur *Eclipse Phase* (EP). Nous avons recruté des auteurs qui étaient à l'aise avec la science-fiction transhumaniste et un an plus tard le système de jeu et l'univers étaient prêts.

CB : Qu'est-ce qui t'a inspiré pour écrire un JdR de science-fiction transhumaniste ?

RB : Cela vient un peu de l'observation de la politique mais aussi en regardant où va notre monde (Brian et moi sommes tous deux des anarchistes, l'anarchie étant prise au sens d'anti-autoritarisme organisé). Un des problèmes que j'ai avec la politique est qu'elle regarde toujours vers le passé et rarement vers le futur. Lorsque tu lis des écrits transhumanistes comme ceux de Ray Kurzweil (NDT : auteur de *The Singularity Is Near: When Humans Transcend Biology*), tu comprends que l'avancée des technologies de pointe va s'accélérer exponentiellement, car elles vont se lier entre elles pour former des boucles de feedback qui vont accélérer leur progrès. Beaucoup de ces technologies sont devenues essentielles pour le fonctionnement futur de notre société. Nous avons déjà vu cela avec l'arrivée de l'Internet dans notre mode de vie. Je suis intéressé par cela et par la façon dont nous (la société) pourrions aboutir à un meilleur futur grâce à ces changements. Mais si l'on regarde ces technologies de plus près, on peut voir qu'il y a de nombreuses applications abusives ou autoritaires qui en sont faites. Nous ne sommes pas du tout des technoutopistes, mais nous considérons →





que la technologie a une énorme valeur si elle est utilisée correctement. Cela donne beaucoup d'éléments utiles dans le cadre d'un jeu, surtout avec la technologie, notamment les applications de la nanobiologie et des esprits digitalisés. Le jeu *Transhuman Space* (NDT : un supplément pour *GURPS*) avait déjà abordé ce sujet, mais nous sommes allés plus loin, notamment dans le transfert de corps. Lorsque l'on s'assoit et que l'on discute des possibilités offertes par ce type de technologie, on trouve un grand nombre de choses qui n'ont pas été abordées jusqu'ici par les jeux. C'est très sympa quand on l'explique à des gens qui ne connaissent pas le transhumanisme : à un moment, on voit un déclic dans leurs yeux lorsqu'ils réalisent toutes les possibilités qui en découlent.

CB : Alors que je lisais le livre de base, je n'ai pu m'empêcher de remarquer que c'était un des JdR les plus politiques vus jusqu'ici. Est-ce voulu ou est-ce un effet secondaire dû aux autres thèmes du jeu ?

RB : Un peu des deux, je pense vraiment que tout est politique. Je crois que toutes ces technologies auront un effet sociopolitique important, et nous nous devons donc d'aborder ces questions. Nous voulions explorer les possibilités, voir ce qu'on pouvait faire avec. Nous avons d'abord créé l'univers, décrit le système solaire intérieur et extérieur, et avec l'Alliance autonomiste nous avons aussi appliqué un modèle politique où les choses pourraient se développer d'une façon plus intéressante et progres-

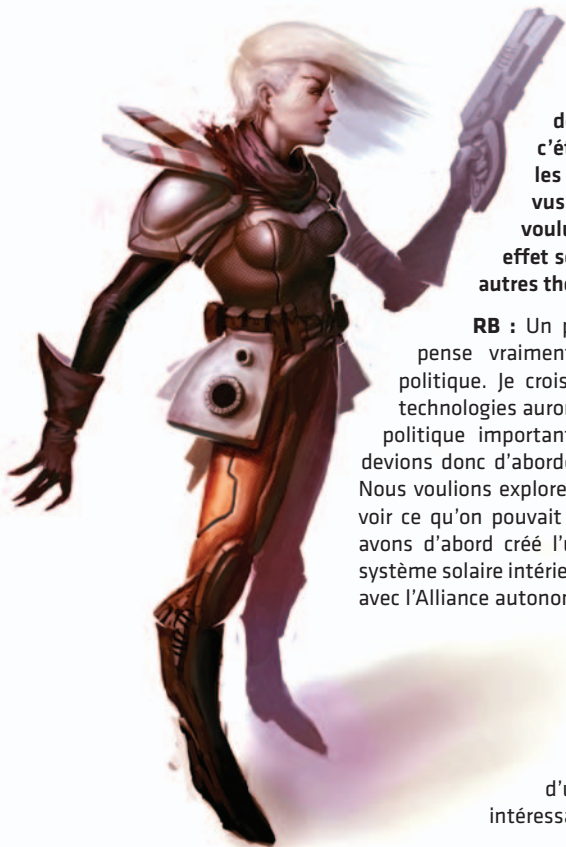
siste. Nous n'avons pas juste développé des modèles anarchistes, mais aussi des modèles techno-socialistes et des modèles libertaires comme les anarcho-capitalistes. Nous avons également joué avec d'autres factions comme les bioconservateurs (opposés à la technologie) et les Singularistes (des techno-utopistes qui pensent que la technologie est la réponse à tout, au point de négliger les problèmes sociaux et politiques). Nous voulions définitivement des éléments avec lesquels les joueurs pouvaient expérimenter.

CB : Le premier supplément paru a été *Sunward* ?

RB : C'est un supplément descriptif du système solaire intérieur (du Soleil à Mars, la ceinture d'astéroïde sera pour un autre supplément). On y trouve de l'information sur toutes les planètes de cette zone, ainsi que sur le Consortium planétaire (la plus grande entité politique de cette partie du système). Il y aura des détails sur les habitats, les factions, des accroches d'aventures, des règles pour gérer les environnements hostiles spécifiques (les surfaces de Mercure et de Vénus par exemple), et des nouveaux morphes adaptés à ces lieux. Il y aura plus d'illustrations, pour que les lecteurs puissent avoir une meilleure idée de leur apparence. Il y a également des personnages prétrisés à la fin du livre, avec des illustrations de morphes qui n'ont pas été illustrés jusque-là. Cela permet aux joueurs d'avoir une meilleure idée de ce qu'ils jouent.

CB : Et après ?

RB : *Gatecrashing*, sorti ensuite, parle des Portails de Pandore, des différentes factions qui les contrôlent et des différentes planètes que ces portails permettent d'atteindre. Lors de ces explorations en dehors du système solaire, de nouveaux matériaux sont introduits (de nouveaux morphes entre autres). Après *Gatecrashing*, *Panopticon*, le livre



suivant, est composé de cinq sections qui n'avaient pas pu être couvertes dans le livre de base : une section sur les habitats et les stations spatiales, une partie sur les groupes criminels, une section sur les surévolués, etc. Enfin, le supplément *Rimward*, à paraître en février 2012, décrira la zone extérieure du système solaire.

CB : Est-ce que ces livres comprennent ou comprennent des scénarios ?

RB : Non, mais ils contiendront des accroches de scénario. Notre plan de publication est actuellement de sortir 4 livres/suppléments par an, et 4 fichiers PDF plus petits qui proposent notamment des aventures. La raison est que les aventures se vendent généralement moins (seuls les MJ les achètent) et que les PDF sont beaucoup plus pratiques pour les MJ lors de la préparation d'une aventure. Nous avons, par exemple, trois aventures originales que nous avons testées lors de l'avant-dernière dernière Gencon, et ces aventures sont disponibles à l'achat au format PDF. Nous avons également une sélection de PNJ prêts-à-jouer qui est sortie sous ce format pour les MJ (il était prévu à l'origine de les inclure dans le *Kit du MJ*, mais faute de place ils sont sortis séparément).

CB : Avez-vous des projets pour une grande campagne ou une intrigue globale ?

RB : Tout à fait, c'est prévu pour être publié après *Rimward*. Elle n'est pas encore écrite, mais nous avons quelques idées déjà quant à son déroulement. Nous ne sommes pas sûrs de la façon d'aborder une intrigue globale (certains joueurs les adorent, d'autres les détestent). Il est possible que nous proposons plusieurs intrigues globales distinctes et modulaires (une sur le Consortium planétaire, une sur les Courtiers), etc. Les MJ pourront utiliser certaines intrigues ou toutes, selon ce qu'ils préfèrent.

CB : Avec les nano-usines, on peut virtuellement tout créer dans EP. J'ai pourtant remarqué qu'il n'y a pas de règles pour créer de nouvelles technologies ou équipements au vol.

RB : Avec leur compétence « programmation », les joueurs peuvent déjà créer leurs propres schémas de fabrication pour de nouvelles pièces d'équipement et de technologie. Créer des règles sur ces points est très difficile, car on aboutit à des règles qui sont soit trop compliquées pour être utilisées en cours de jeu, soit si simples qu'elles ne sont pas vraiment utiles. Je pense qu'il vaut mieux laisser cela aux MJ au cas par cas.

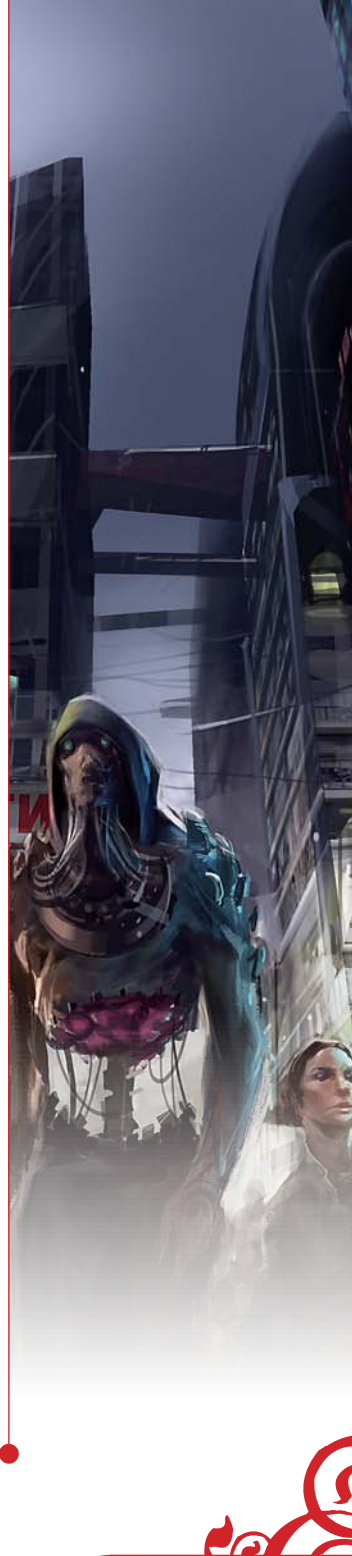
CB : Y aura-t-il un supplément qui parlera des vaisseaux spatiaux et traitera des combats dans l'espace ?

RB : Oui, pour les vaisseaux, nous avons prévu cela pour un deuxième livre similaire à *Panopticon* et qui contiendra une sélection d'aspects du jeu que nous voulons couvrir en détail. Cela restera assez générique tout comme pour les habitats, expliquant surtout les différents composants et les règles en relation avec les vaisseaux, mais ce ne sera pas un catalogue.

Nous n'avons pas couvert les combats de vaisseau, car nous voyons les vaisseaux plus comme un environnement, un décor, que comme un élément actif de jeu. Les personnages auraient de toute façon peu de chance de survivre à un combat spatial, ceux-ci étant particulièrement mortels. Il y a eu des demandes à ce sujet néanmoins, notamment sur les forums. Je peux voir un usage limité pour ce genre de règles donc cela sera peut-être couvert un jour au format PDF, mais ça n'est pas une priorité.

Propos recueillis par Franck Florentin

Photographie Maxime Favier
www.max-photographie.com





LIVRE DE BASE | DEADLANDS RELOADED (VF)

DEADLANDS RELOADED

Le retour du western spaghetti

Ressortez votre chapeau, dépoussiérez vos six-coups, graissez votre carabine et comptez vos cartouches !

Deadlands, le légendaire jeu de rôle à l'ambiance western, est de retour en version française dans une luxueuse édition et avec un nouveau système de jeu.

L'Ouest étrange ne vous fera pas de cadeau !

Fiche technique

Éditeur • Black Book Éditions

Prix constaté • 49,90 €

Matériel • Livre à couverture rigide de 346 pages couleur

L'univers de *Deadlands* est un peu l'enfant bâtard de Sergio Leone et H.P. Lovecraft, un enfant qui aurait grandi en regardant les *Mystères de l'Ouest*. *Deadlands Reloaded* nous parle du grand Ouest américain de 1879. Pas l'année 1879 telle qu'elle est décrite dans nos ennuyeux livres d'histoire, oh que non. L'histoire de cet univers est en effet bien plus étrange et inquiétante, avec son lot de machines infernales, de créatures indicibles et de courageux héros, dans une Amérique plus divisée que jamais.

Le Bon, la Brute et le Déterré

Cette histoire alternative diverge de la nôtre en pleine Guerre de Sécession. Quelque chose de très étrange s'est passé le 4 juillet 1863 à Gettysburg, au cours d'une bataille qui aurait dû être décisive pour l'Union. Si on en croit les rumeurs colportées par les sorciers et les vétérans alcooliques, l'Enfer a été libéré sur Terre ce jour là, et les morts ont commencé à sortir de leur tombe. La guerre s'enlisa alors, jusqu'à aboutir à une paix précaire consacrant une division de l'Amérique en deux blocs : l'Union au nord et la Confédération au sud. Pour ne rien arranger, c'est à peu

près à cette époque que certaines tribus indiennes se sont soulevées en déclarant l'indépendance leurs terres. La Confédération du Coyote et les Nations sioux étaient nées.

En 1868, la Californie s'est effondrée sur elle-même dans un tremblement de terre d'une puissance inouïe. Au cœur du labyrinthe de canyons à moitié inondés qu'est devenu ce territoire, des prospecteurs ont depuis découvert une nouvelle variété de charbon. Cet étrange minéral brûle plus intensément et plus longtemps que tous les carburants connus jusqu'alors, tout en émettant un gémissement inquiétant et des volutes de fumées étranges, d'où son nom de « Roche fantôme ». Grâce à la Roche fantôme, la technologie de l'Ouest a fait un bond en avant : mitrailleuses gatlings miniaturisées, lance-flammes, chars d'assaut et gyrocoptères à vapeur sont de plus en plus courants sur les champs de bataille de l'Ouest.

Le plus étrange se trouve encore dans les ombres et la nuit. Les rumeurs parlent de créatures terrifiantes s'attaquant aux voyageurs isolés et aux petites villes : cadavres ambulants, esprits désincarnés, loups-garous, insectes géants, démons des sables et autres créatures indicibles. Il paraît même que certains morts se relèvent, habités par des démons qui



ne souhaitent qu'une chose : profiter le plus possible des plaisirs de cette nouvelle vie en semant la terreur et la destruction dans leur sillage. De son côté, l'humanité n'est pas dépourvue face au paranormal. On raconte que les chamans indiens ont développé de véritables pouvoirs surnaturels et même que certains joueurs professionnels de poker seraient capables de commander à la réalité grâce à leurs cartes.

Vous l'aurez compris, l'univers de jeu mélange allègrement western, steampunk et fantastique dans une ambiance plutôt décomplexée. Cette version française de *Deadlands Reloaded* est une traduction adaptée de la version originale, incluant le système *Savage Worlds* et proposant en un seul volume tout ce qui est nécessaire pour jouer.

Visez un peu c'que l'vent nous amène dans le saloon !

Un simple feuilletage permet vite de se rendre à l'évidence : la forme de cette version française de *Deadlands Reloaded* frise le sans-faute. La mise en page est claire et lisible, le texte est bien organisé et s'offre même le luxe de présenter en introduction des guides de lecture permettant au meneur de jeu (appelé Marshall ici) et aux joueurs de savoir directement quels chapitres lire et dans quel

ordre. Idéal pour aider les débutants à rentrer progressivement dans l'univers passionnant de *Deadlands* !

Concernant le contenu, la présentation de l'univers est à la fois complète et très accessible. Pour faciliter les choses aux joueurs comme au Marshall, celle-ci est découpée en plusieurs parties : une introduction générale détaillant ce que le commun des mortels sait de l'Ouest étrange, une section sur la

vie quotidienne et enfin une partie conséquente sur ce qui se trame réellement en coulisses. À propos du cadre du jeu, la cerise sur le gâteau est le *who's who* clôturant l'ouvrage et présentant rapidement les grands noms de l'Ouest étrange, qu'ils soient fictifs - comme le Dr Hellstromme, le Révérend Grimme ou le Baron La Croix - ou issus de l'histoire réelle du Far West - comme Calamity Jane, Wyatt Earp ou Wild Bill Hickok. À cette section s'ajoute un bestiaire très complet regroupant toutes les horreurs surnaturelles de l'Ouest ainsi que les caractéristiques d'adversaires typiques. Bref, tout le nécessaire pour permettre au Marshall de mettre l'Ouest de *Deadlands* en scène sans se poser de questions techniques.

Où t'as appris à tirer comme ça ?

Dans cet univers sans foi ni loi, les joueurs incarnent des héros parcourant l'Ouest pour lutter contre les horreurs du Jugement dernier. Au-delà des ➔



L'héritage de Deadlands

Après une première édition en 1996 traduite en français par Multisim, *Deadlands* a connu deux adaptations - à GURPS en 2001 puis au d20 System en 2002 - avant de devenir un cadre *Savage Worlds* en 2006 sous le nom de *Deadlands Reloaded*. Le moteur *Savage Worlds* étant lui-même dérivé du moteur de jeu de la première édition de *Deadlands*, la nouvelle version française bénéficie (en quelque sorte) de plus de dix ans d'évolutions mécaniques. Les vétérans de l'Ouest étrange devraient se sentir en terrain connu, d'autant que l'équipe de cette VF a parsemé son travail de petites règles optionnelles - comme une méthode de création de personnages alternative basée sur un tirage de cartes à jouer - destinées à retrouver le feeling de la précédente version.

Les autres jeux dans l'univers de Deadlands

À l'origine, *Deadlands the Weird West* (premier nom de la gamme) constituait l'ouverture d'une trilogie de jeux de rôles se déroulant dans un même univers. Sa suite, *Deadlands Hell on Earth*, donnait dans le post-apocalyptique dans l'Ouest de 2081, sur une terre désormais ravagée par les monstres et les vents radioactifs. La troisième partie, *Deadlands Lost Colony*, flirtait avec le space opera et se déroulait sur la lointaine planète coloniale Banshee, colonisée au moment de la guerre atomique ayant ravagé la terre.

Parmi ces trois jeux, seuls *Deadlands the Weird West* a connu un véritable succès et a perduré jusqu'à ce jour.

classiques pistoleros, des agents gouvernementaux, des guerriers indiens et autres hommes-médecine bien connus des aficionados du genre, *Deadlands Reloaded* propose également d'incarner des personnages plus originaux : des savants fous dont l'inspiration semble sans limites depuis la découverte de la Roche fantôme, des « hucksters » et « sortilèros », canalisant la magie par leurs cartes ou leurs flingues, mais également des adeptes de Shaolin, venu de la lointaine Chine attirés par l'espoir d'une vie meilleure sur les voies du chemin de fer.

Le jeu ne propose pas de classes ni d'archétypes fixes pour créer les personnages-joueurs, ce qui ouvre la voie à une infinité de concepts de personnages différents. Ce sera à vous de composer le personnage de vos rêves en achetant compétences, attributs et atouts à partir d'une réserve de points de création. Les joueurs découvrant l'Ouest étrange ne sont cependant pas lâchés seuls en plein désert, puisque ce chapitre inclut à la fois une liste d'exemples de concepts de personnages et une série de personnages prêtirés représentant chacun un personnage fort, avec une illustration somptueuse et un background prêt à l'emploi :

- **Johnny "Butterfly" Cooper**, un *Bargeur* hanté par ses cauchemars et capable d'encaisser n'importe quoi.
- **Joue-avec-le-feu**, un *Brave* (guerrier indien) fasciné par les chemins de fer et la technologie des Visages pâles.
- **Plume le serpent d'eau**, un *Chamane* indien gardien des traditions de sa tribu, chargé par les esprits de préparer les nouvelles générations à la protection du monde contre les abominations.
- **Révérend Sam Johnson**, *Élu* de Dieu dispensant la bonne parole avec une bible dans une main et un shotgun gatling dans l'autre.
- **Doug « Shady » Liveaux**, joueur de cartes invétéré et *Huckster* de la Nouvelle-Orléans, parti sur les routes pour découvrir les mystères qui se cachent

derrière le *Livre des Jeux* de Hoyle, la source du pouvoir de tous les hucksters de l'Ouest.

- **Gabriella Vasquez**, une *Pistolero* traquant un shérif corrompu à travers la Sierra Nevada et dont la tête est mise à prix.
- **Doc Lightning**, un *Savant fou* paranoïaque parti dans l'Ouest à la recherche de cobayes pour ses prototypes d'armes à énergie révolutionnaires.

Un personnage est défini principalement par ses attributs et ses compétences, tous notés par un type de dé, du D4 au D12. À ces données essentielles s'ajoutent les caractéristiques dérivées (comprenant notamment le charisme du personnage, sa vitesse de déplacement, sa résistance physique et sa trempe), ainsi qu'un ensemble d'atouts et de handicaps. Les atouts permettent de gérer les possessions extraordinaires du personnage, ses techniques de combat, ses alliés et subalternes, mais également les différents pouvoirs surnaturels qu'il possède : sortilèges de hucksters, pactes avec des esprits, gadgets de savant fou ou encore techniques de kung-fu.

La Loi de l'Ouest

La résolution d'une action est simple et rapide : lancez le dé correspondant à l'attribut ou la compétence correspondant à l'action que vous souhaitez effectuer. Si ce dé donne un résultat supérieur à la difficulté fixée par le Marshall (généralement 4), l'action est réussie. Les personnages des joueurs et leurs principaux adversaires étant les principaux protagonistes de l'histoire, ils bénéficient toujours d'un coup de pouce du destin. Celui-ci prend la forme d'un dé spécial, le dé Joker, un d6 supplémentaire qu'ils peuvent éventuellement garder à la place du dé de l'attribut ou de la compétence testée si son résultat est supérieur.

Les particularités qui faisaient tout le charme de l'ancien *Deadlands* sont évidemment de retour. Les pépites



sont toujours présentes, sous le nom bien plus intuitif de « jetons ». En bref, il s'agit de jetons de poker de couleurs différentes qui permettent de sauver la peau d'un personnage en mauvaise posture, soit en permettant de relancer les dés, soit en ajoutant un d6 supplémentaire au résultat d'un dé (selon la couleur du jeton dépensé). À la différence de la précédente incarnation de *Deadlands*, les jetons sont tirés par les joueurs et le Marshall au hasard dans un pot commun, contenant une quantité précise de jetons de chaque couleur. Ce mode de distribution des jetons ajoute une part d'imprévu très agréable à la table, tout en évitant de déséquilibrer le jeu en limitant les jetons les plus puissants.

Tu es rapide, étranger...

Lors des combats, l'initiative est toujours gérée avec des cartes à jouer (l'édition Collector du jeu inclut d'ailleurs deux jeux de 54 cartes dans son coffret) distribuées aux joueurs et à leurs adversaires et appelées par le Marshall dans l'ordre décroissant des valeurs. Cette méthode est doublement bien vue : elle est d'abord ludique et efficace - en permettant par exemple de gérer facilement les actions retardées -, tout en renforçant l'ambiance *western* de la partie. Et l'interaction avec les cartes de poker va au-delà d'un simple décompte des rangs d'initiative : les hucksters ayant besoin de jouer au poker avec les esprits pour lancer leurs sortilèges ! Pour cela, un joueur tire une main de poker classique, puis l'abat devant lui : plus cette main est forte, plus le sortilège du huckster est puissant.

Dans l'ensemble, le système de combat de *Deadlands Reloaded* est conçu pour faire ressentir aux joueurs le moindre impact de plomb sur leur personnage, tout en leur permettant de se lâcher avec des actions héroïques et pleines de panache. Le système de *Ruse* est à ce propos très bien pensé, et présenté de manière très didactique. Les ruses regroupent en

une seule mécanique toutes les petites actions de combat destinées non pas à infliger des dégâts à son adversaire mais à le mettre dans une situation périlleuse, par exemple lui jeter du sable dans les yeux, lui enfoncer son chapeau sur sa tête ou encore lui jeter un verre de tord-boyaux en plein visage.

Si le système de combat est loin d'être un monstre de complexité, il souffre néanmoins d'un léger point faible : il est bourré de règles annexes détaillant une multitude de cas particuliers (dont certains auraient peut être mérités d'être gérés par le système de ruses). Fort heureusement il est très facile de se passer de ces détails superflus pour se concentrer sur des scènes d'action échevelées plus proches de *Shanghai Kid* que des grands classiques de Sergio Leone.

Outre les bagarres de saloon ou les fusillades, un western ne serait jamais réellement complet sans ses duels au soleil, ses poursuites endiablées à travers le sable et ses pendaisons. *Deadlands Reloaded* propose des petites règles bien trouvées pour gérer chacun de ces cas. Le système utilisé pour résoudre les duels est d'ailleurs un petit bijou, mélangeant harmonieusement les tests de compétences classiques avec une manche de poker Texas Hold'em pour déterminer lequel des deux duellistes prend le dessus.

Juge ? Votre verdict ?

Coupable, sans aucun doute ! Coupable d'être un quasi sans fautes, *Deadlands Reloaded* marque le retour en grâce d'un genre qui avait trop longtemps déserté nos tables de jeu. Les fans de western, d'horreur et de steampunk seront aux anges avec cette nouvelle édition qui saura satisfaire les nouveaux arrivants comme les vétérans qui parcouraient déjà les grandes étendues de l'Ouest étrange il y a près d'une décennie.

Julien « Selpoivre » Rothwiller

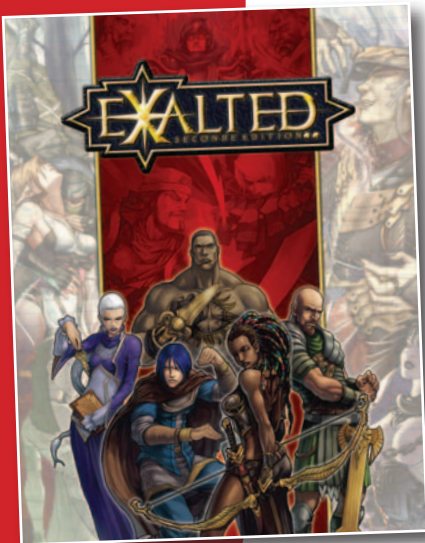


J'aime :

- + La forme irréprouvable.
- + Un univers complet à la croisée du western, du steampunk et de l'horreur.
- + Des règles simples et efficaces.
- + Un système de duel parfaitement dans l'ambiance.

J'aime moins :

- Un système de combat un peu trop détaillé.
- L'absence de scénario d'introduction, heureusement comblée par le kit de démonstration.



LIVRE DE BASE | EXALTED SECONDE ÉDITION (VF)

EXALTED 2

Wu Xia PANG !

Technique de la Flèche fantôme ! Attaque de la brume sur l'eau ! Éclair solaire incandescent ! Défense du pPlongeon de l'hirondelle ! Position psychique du rayonnement d'autorité ! Attaque de la pivoine épanouie ! Regard appréciateur du vis-à-vis ! Exalted est un jeu plein de Charmes... du moins si vous n'êtes pas allergique à Naruto, Bleach ou aux Chevaliers du Zodiaque.

Variations solaires de l'ombre du Loup blanc !

De mes parties d'*Exalted première édition*, je me souviens de quelques fous rires et roulements d'yeux à la lecture de certains Charmes, ces capacités exaltées qui à haut niveau étaient tellement emphatiques qu'elles en devenaient presque - doux euphémisme - aberrantes. Chez les Exaltés sidéraux, notamment, pour qui le plus puissant degré de l'esquive, en manipulant les fils du destin, revenait à dire : *Je t'esquive. D'ailleurs, moi et ma ville, on n'était même pas là.*

Rarement un jeu de rôle aura autant mérité son nom. Grandiose, grandiloquent, tout dans le jeu de *White Wolf* est précisément... exalté ! Cette seconde édition française d'*Exalted*, à l'initiative du collectif *Chat de Jade*, marque en quelque sorte le dixième anniversaire de la gamme. Lors de sa sortie en 2001, *Exalted* tranchait nettement, en termes d'ambiance, avec les *settings* que le Loup blanc nous avait jusque-là habitués à dépeindre. Exit, les orientations résolument dark et gothiques du *Monde des ténèbres*, et place à de la fantasy flamboyante, protéiforme et solaire :

un joyeux patchwork d'influences HK, comics et mangaesques qui déroulait autant qu'il intriguait par sa tonalité lumineuse et homérique.

Si la première édition revendiquait des liens de parenté et une continuité ténue entre *Exalted* et le reste du *Monde des ténèbres*, l'inscrivant dans une sorte de protohistoire mythique et depuis longtemps oubliée, il n'en est désormais plus officiellement question. Certes, tout est encore là. Depuis les Exaltés lunaires affiliés aux Garous jusqu'au Kaos abritant les féroces et sauvages ancêtres des Faës, les références aux autres univers du MdT parsèment le monde d'*Exalted* comme de simples anecdotes, facilement identifiables sans pour autant être explicites. Le parti pris qui a été adopté pour cette version est celui d'un chapitre perdu, il y a des éons de cela, de l'histoire de notre propre monde.

Par contre, rien ne change du côté de la direction artistique de l'ensemble. On reste dans des colorations *japanimation* à la sauce *US*, ou *comics* façon manga des années 1980-1990, c'est selon. Les bandes dessinées qui remplacent les nouvelles d'ambiance en attestent. De *Dragon Ball Z* et autres *Saint Seiya*, *Exalted* hérite du sens de la démesure parfois outrancière. C'est

Fiche technique

Éditeur • Chat de Jade

Prix constaté • 35 €

Matériel • Livre à couverture rigide de 442 pages N&B

Disponible en couleur en Print
On Demand (impression à la demande) sur drivethrurpg.com



héroïque, assurément épique. Bourrin, même. Ne vous étonnez donc pas si les personnages tiennent à eux seuls tête à des cohortes d'ennemis en les éliminant dix par dix dans des déluges d'effets spéciaux pyrotechniques et cataclysmiques. *Exalted* est un jeu où l'action est ouvertement décomplexée, et cet aspect est totalement assumé de bout en bout. Tous ceux qui ont un tant soit peu joué à un épisode de la saga vidéoludique *Dynasty Warriors* peuvent se faire une idée assez rapide du degré de puissance d'un Exalté moulinant son daiklave comme une moissonneuse-batteuse au travers de la mêlée...

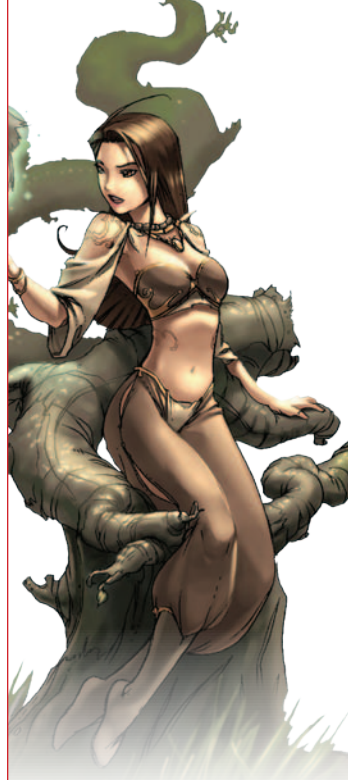
Il serait néanmoins dommage de cataloguer ce jeu comme un simple défouloir pour joueurs en manque de sensations fortes. Sous ses allures de JdR pour Grosbills, le cadre de jeu recèle une richesse indéniable et dissimule de vastes possibilités. On lorgne de ce point de vue du côté de *Tigre et Dragon*, du *Secret des poignards volants*, de *Hero* (et de toutes les autres déclinaisons cinématographiques typiquement *Wu Xia Pian*). On pense aussi à *Avatar : le Dernier maître de l'air* dont l'atmosphère profondément inspirée des philosophies orientales et animistes est paradoxalement toute en sérénité, « zénitude » et subtilité. Mais ne vous y trompez pas, le climat feutré des campagnes et des intrigues de cour, tout en sous-entendus à double tranchant et en trahisons à demi-mots, est bien sûr aussi mortel et pernicieux que peut l'être le fracas des armes.

Exalted navigue donc sur des courants contradictoires et avec deux niveaux de lecture, et ici réside son potentiel et son élégante finesse. Il est aisé pour des personnages de céder à l'appel des Charmes, Combos et autres débauches de pouvoir. Mais sans clairvoyance et un esprit aiguisé, ils risquent vite de ne devenir que des pantins ignorants à la merci du premier marionnettiste venu, aveugles aux rouages secrets qui animent le monde.

Étincelle flamboyante du souffle divin !

Parlons-en, de ce monde des origines... Au commencement était la Quintessence pure, maelström bouillonnant d'énergies primitives et primales. Des entités primordiales façonnèrent une parcelle de ces courants chaotiques, sans structure ni forme, en un îlot tangible. Ils le firent pour s'abriter des remous capricieux de ce magma originel et du Beau peuple, des consciences versatiles qui évoluaient en son sein. Ainsi naquit Création, un plan physique perpétuellement assailli par les forces du *Kaos* qui, jugeant que son existence même profanait la pureté de la Quintessence, avaient juré sa perte. Les Primordiaux modelèrent d'innombrables dieux pour s'occuper de Création, et ces dieux transmièrent une partie de leur étincelle divine aux mortels pour donner naissance aux premiers Exaltés.

Las de leur servilité, les dieux, menés par le plus grand d'entre eux, le Soleil vaincu, se révoltèrent contre leurs maîtres primordiaux par le biais des Exaltés. Les entités démiurgiques, vaincues, furent soit tuées, soit évincées. D'autres furent enfermées dans d'innommables prisons ou jetées en pâture dans un Abysses que leur mort avait entrouvert. Leur chute provoqua l'émergence d'un autre plan d'existence, né de l'accumulation de Quintessence nécrotique : l'Outre-Monde. Libérés des Primordiaux et avec la bienveillance des dieux, les Exaltés devinrent maîtres de Création, et une paix durable s'instaura dans l'univers matériel. Les Exaltés solaires, sous le regard de leur dieu tutélaire, le Soleil vaincu, présidaient à la marche du monde. Les Lunaires les assistaient en tant que conjoints ou généraux. Les Sidéraux, capables de lire dans la toile du destin, les conseillaient, tandis ➔



L'Héritage du MdT

Quelques correspondances notables...

Solaires : Exterminateurs (Hunters)

Lunaires : Garous

Sidéraux : Mages

Abyssaux : Vampires

Beau peuple : Faës et Changelins

Si la Quintessence rappellera quelques bons souvenirs aux joueurs de *Mage : L'Ascension*, les Jamais-nés, Stygia, les Seigneurs de Mort, l'Outre-Monde, Malféas sont des termes que connaîtront tous ceux qui ont pratiqué *Wrath : Le Néant* ou *Orpheus*.

Lancer enflammé des myriades de galets tournoyants !

Malgré des règles revues, corrigées et étendues dans le bon sens, l'un des défauts majeurs d'*Exalted* reste la lourdeur de son système de combat, tout en combos et associations, ce qui invite souvent à lancer des brouettes de dés. Attendez-vous par conséquent à des affrontements pénibles et un tantinet longuets.



que les Exaltés terrestres (aussi appelés Sang-de-Dragon), affiliés aux éléments, exécutaient les directives des trois précédentes factions d'Exaltés célestes.

Mais les Solaires devinrent des tyrans impitoyables : leur vaillance se mua en orgueil et leur honneur se travestit en corruption. À leur tour, les Sang-de-Dragon se soulevèrent contre leurs maîtres et parvinrent à les renverser. Les Exaltés célestes furent chassés et déclarés anathèmes, et les âmes des Solaires furent emprisonnées pour que jamais ils ne puissent de nouveau faire régner la terreur sur Création.

Sous l'autorité de l'Impératrice écarlate, dirigeante incontestée au sein des Exaltés terrestres, Création batailla contre ses ennemis, des hordes de faëe aux légions des Seigneurs de Mort de l'Outre-Monde, et tint bon durant de nombreux siècles. Mais les choses changent, et la grande roue du destin semble de nouveau tourner. Une tempête gronde imperceptiblement à l'horizon, annonciatrice de temps troublés... L'Impératrice a disparu sans laisser de trace, laissant le trône vacant, un nouveau type d'Exaltés corrompus (les Abyssaux) est apparu dans le sillage des seigneurs nécromants, et comme par miracle, les Solaires marquent leur retour...

Cette description on ne peut plus condensée et un brin lénifiante est nécessaire pour présenter les personnages que les joueurs pourront incarner dans *Exalted*. Ils seront en effet amenés à jouer (au moins dans un premier temps) des Exaltés solaires qui, contre toute attente, commencent à renaître aux quatre coins de Création. Parias marqués du sceau de l'infamie, les Solaires sont haïs, craints et chassés dans tout l'Empire écarlate. Mais que signifie leur retour ? L'avènement d'un nouveau cycle de tyrannie ou la promesse d'un nouvel âge d'or ?

Les Exaltés solaires se scindent en Castes selon leurs prédispositions phy-

siques, mentales ou sociales. La Caste de l'Aube regroupe les combattants et champions du Soleil Invaincu. La Caste du Zénith est composée de prêtres charismatiques et de moines-guerriers. Les Castes du Crépuscule et de l'Éclipse rassemblent respectivement les érudits et les diplomates des Solaires. La Caste de la Nuit, quant à elle, est associée aux espions et aux assassins...

Cercle d'ondes telluriques jaillissant vers le Seuil !

Si vous avez eu l'occasion de jeter un coup d'œil à la série ou au film *Le Dernier maître de l'air*, le terrain de jeu d'*Exalted* vous semblera assez familier. Création est un lieu défini par la confluence de flux élémentaires et présente une topographie aussi variée qu'elle est ordonnée. Le Nord, recouvert de terres froides et venteuses peuplées de tribus nomades de marcheurs-sur-glace, est une vaste étendue de toundras et de déserts perpétuellement gelés affiliée au Pôle élémentaire de l'Air. L'Ouest, associé à l'élément Eau, est quant à lui un immense océan se déroulant à perte de vue, d'où surgissent des flots des archipels bariolés. Le Sud se compose d'un désert infini et incandescent où survivent tant bien que mal des cités-États accablées par l'aridité et la chaleur. Son élément est bien sûr le Feu. L'Est vit dans l'ombre d'arbres gigantesques : des forêts et des jungles denses qui deviennent de plus en plus impénétrables alors que l'on approche du Pôle élémentaire du Bois. Ces zones composent le Seuil de Création, dont les frontières sont invariablement agressées par le Kaos. Au centre de toute chose, entourées par la mer intérieure, trônent fièrement l'Île bénie et la montagne Impériale (le Pôle élémentaire de la Terre), sièges du pouvoir du Royaume.

Achèvement ultime de la truite argentée !

Saluons tout d'abord le travail de traduction du studio *Chat de Jade* qui a fait un sacré boulot d'adaptation. L'ouvrage, tout en couleurs, est clair et agréable à parcourir. Ses illustrations nombreuses sont loin d'être vilaines, même si leur qualité est très variable. Vis-à-vis du contenu, peu de changements sont à constater par rapport à la première édition. La présentation de l'univers est un chouilla plus détaillée, et des informations issues des suppléments ont été rabattues vers le livre de base.

Concernant l'univers, *Exalted* est typiquement un jeu qui pourra attirer autant de défenseurs que de détracteurs tant il est « typé ». À l'inverse d'un *Warhammer*, par exemple, où la progression d'un personnage est ardue et laborieuse, *Exalted* propose tout de suite de sauter dans le bain en incarnant des demi-dieux aux capacités prodigieuses. Certains aimeront, d'autres non.

Disposant d'un background somme toute fouillé, fortement marqué par les influences asiatiques, il n'est toutefois pas aussi développé dans son approche que le *Livre des cinq anneaux*, *Qin* ou encore le récent *Tenga*. Mais le tout dispose d'une saveur agréable, proche du *Voyage en Occident* (*Saiyūki*) ou de *La Cité interdite*. La représentation de la hiérarchie céleste comme une administration sclérosée, régie par des fonctionnaires paralysés par la lourdeur et la complexité de leurs tâches, est d'ailleurs empreinte d'une douce ironie à la fois fantasque et très intéressante à conceptualiser.

Toutefois, l'intégration d'éléments purement *med-fan* (les armures de plates complètes au look typiquement occi-



dental et autres fantaisies) transforme *Exalted* en une sorte de pot-pourri à l'identité nébuleuse qui confond peut-être profusion et richesse.

Le style manga et comics de l'univers pourra aussi en rebuter plus d'un, selon son attrait plus ou moins prononcé pour ces genres particuliers.

Ancré sans l'être dans le *Monde des ténèbres*, qui se rappelle sans cesse aux souvenirs du meneur comme des joueurs (ce qui finit par nuire à l'originalité du contexte de jeu), et en même temps en rupture complète avec le reste du MdT, *Exalted* semble être un méli-mélo au shaker de tout ce qui n'a pu être intégré dans les autres gammes. De ce fait, on a l'impression qu'il se justifie sans cesse, en multipliant les références aux autres univers, pour assurer une cohérence (bancale) qui n'a pas lieu d'être.

Exalted est donc un matériau qui pourra autant déchaîner les passions que créer la polémique. Boulimique en termes d'inspirations, jouant le grand écart entre l'Orient et l'Occident, entre la finesse et le grosbillisme... *Exalted* est un jeu qui tente de concilier les extrêmes au sein d'un mariage pas forcément heureux, mais prompt à faire des étincelles.

Yoshiaki Mimura

J'aime :

- + Un univers plein de charme et de potentiel.
- + Un style visuel original.

J'aime moins :

- Un mélange des genres parfois indigeste.
- Les ponts inutilement et laborieusement tissés vers le *Monde des ténèbres*.



LIVRE DE BASE | PENDRAGON (VF)

PENDRAGON, 5^{ÈME} ÉDITION

La Quête du Graal en version française

Pendragon nous propose de revenir à l'une des plus célèbres sources de l'imaginaire médiéval-fantastique : le mythe arthurien. Les légendes du roi Arthur, de l'enchanteur Merlin et des chevaliers de la Table ronde ont en effet traversé les siècles, et il n'est que justice de les retrouver à nos tables de jeu.

Fiche technique

Éditeur • Éditions Icare

Prix constaté • 39,95 €

Matériel • Livre à couverture rigide de 300 pages N&B

Dans notre royaume francophone, le jeu américain *Pendragon* est surtout connu grâce à l'excellente gamme du seigneur Ori-flam, dont la version française de la 3^{ème} édition faisait grande impression dans les cours royales des années 90. Aujourd'hui, c'est le seigneur Icare, des éditions du même nom, qui prend en charge le fief, et qui nous livre la VF de la 5^{ème} édition révisée du jeu. Si vous êtes en mal d'aventures chevaleresques, voici l'occasion de bouter quelques vilains Saxons hors du royaume !

Histoire ou légendes ?

L'univers de *Pendragon*, c'est donc le légendaire royaume de Bretagne, tel qu'il est décrit dans les romans du cycle arthurien (géographiquement, cela correspond à l'Angleterre, le Pays de Galles et une partie de l'Écosse). « Légendaire » est le mot qui convient, car malgré (ou à cause de) son thème, *Pendragon* n'est pas un jeu strictement historique. L'univers et la chronologie du jeu emprunte certes à l'histoire de la Grande-Bretagne aux V^e et VI^e siècles : retrait des troupes

romaines, invasions de peuples barbares venus de Germanie (notamment les Angles et les Saxons...), début de la christianisation du pays... Toutefois, ces éléments historiques se mêlent à la fiction pour recréer l'univers exaltant de la légende arthurienne.

On retrouve donc dans *Pendragon* l'héroïsme et la destinée tantôt glorieuse, tantôt tragique des personnages agissant selon l'éthique des règles de la chevalerie, la fureur des batailles, les tournois à la lance et les duels d'honneur, les affrontements épiques contre les trolls et les dragons qui infestent les forêts, les mystères de la magie celtique et du monde des faeries qui règnent, insondables, sur leurs royaumes magiques cachés derrière les brumes... Il ne faut pas non plus s'étonner des nombreux anachronismes volontaires : on peut notamment croiser des chevaliers en armure de « plates » (du XV^e siècle, donc), et respectant les règles de l'amour courtois (établies au XII^e siècle), au beau milieu du VI^e siècle, l'époque du règne supposé d'Arthur...

Vous l'aurez compris, l'ambiance de *Pendragon* est celle d'un Moyen-Âge mythique, ancré dans une représen-



tation romancée et très idéalisée de l'époque, à tel point qu'il est parfois difficile d'échapper aux clichés. L'univers de jeu reste toutefois assez riche et ouvert pour y trouver son bonheur, et permettre au MJ de façonner les choses selon ses envies. Il peut notamment compter sur une présentation très détaillée de la chevalerie, du système féodal et de l'organisation sociale, des coutumes et des religions (christianisme et paganisme). Tout cela offre un cadre cohérent et facile à appréhender car solidement enraciné dans l'imaginaire collectif. Évidemment, les sources d'inspiration extrêmement abondantes sont autant de pistes scénaristiques à exploiter.

Profession : Chevalier

L'une des particularités de *Pendragon* est de ne proposer qu'une seule « classe » de personnage : le chevalier. Tous les personnages-joueurs (PJ) commencent donc chevaliers, de rang relativement modeste (mais assez riches tout de même pour posséder un petit domaine), et font donc partie de la noblesse du royaume. Est-ce une vraie limitation ? Oui et non, en fait. Il y aurait évidemment de la place pour d'autres professions. Néanmoins, quand on y réfléchit, les personnages ne sont pas destinés à devenir de vulgaires aventuriers, mais à se tailler une place dans la légende arthurienne. Or, celle-ci est une affaire de chevaliers...

Autre élément imposé dans ce livre de base, les PJ sont tous issus de la même région, le comté de Salisbury, situé au cœur du royaume. Bon, cela permet au moins de souder d'emblée le groupe de personnages, et de leur donner des missions communes puisqu'ils sont au service du même seigneur. Signalons également que la description du comté de Salisbury est très complète, et constitue une excellente base pour démarrer une campagne, tant pour le MJ que pour les joueurs. Les futurs suppléments devraient normalement apporter un peu

plus de diversité concernant les origines des personnages.

Malgré ces limitations apparentes, il y a fort à parier qu'aucun PJ ne ressemblera à un autre. En effet, la création des personnages permet de typer fortement chacun d'eux, en jouant sur de nombreuses options : les caractéristiques et les compétences bien sûr (notées sur 20), la religion (christianisme ou paganisme celtique), mais aussi l'histoire personnelle et familiale de chacun, sans oublier la gestion de la mentalité et du comportement du personnage, par le biais des « Traits de personnalité » et des « Passions ».

Traits et Passions

Il s'agit là de l'un des points les plus marquants du jeu : chaque personnage est doté de treize couples de vertus et vices opposés (les Traits de personnalité), permettant de déterminer précisément sa psychologie, par exemple Énergique/Paresseux, Miséricordieux/Cruel, Généreux/Égoïste, etc. Chaque Trait est doté d'un niveau, la somme des niveaux de chaque paire étant toujours égale à 20. Ainsi, un personnage doté des Traits Sincère 13/Trompeur 7 aura plutôt tendance à dire la vérité, alors qu'un personnage qui a Sincère 17/Trompeur 3 ne pourra mentir qu'avec de grandes difficultés...

Dans le jeu, on fait appel aux Traits dès qu'on s'interroge sur la réaction d'un personnage, dans une situation donnée, ou dès qu'il est placé devant un dilemme moral. Loin d'être un carcan pour le roleplay, il s'agit d'un guide pour l'interprétation du personnage, d'autant plus que la personnalité de ce dernier peut évoluer avec le temps. Les Traits de personnalité permettent notamment de mesurer la piété du personnage (chaque religion privilégie certains Traits) ou son respect de l'idéal chevaleresque, des comportements qui peuvent apporter un petit bonus en cours de jeu.

Quant aux Passions, il s'agit de motivations fortes, par exemple le sens →



Magiciens et personnages féminins

On notera au passage qu'on ne peut pas non plus créer de personnage-joueur magicien, malgré l'existence de Merlin et Morgane. La magie, puissante et mystérieuse, est aux mains du meneur de jeu. Il s'agit là d'un choix assumé, la question de la magie ayant toujours fait débat dans *Pendragon* (verra-t-on la publication d'un supplément permettant de créer des personnages magiciens, comme dans la 3^{ème} édition ? L'avenir le dira). Les personnages féminins présentent un peu la même problématique : souvent cantonnés à des rôles civils ou religieux, ils sont difficiles à intégrer dans un groupe de PJ. Le jeu laisse tout de même la possibilité de créer des femmes chevaliers (après tout, c'est un univers fantastique, et il faut aussi penser aux joueuses !).

Les chroniques de Pendragon

Les Éditions Icare nous l'ont promis : chaque mois, un scénario inédit d'une dizaine de pages sera disponible en téléchargement pour un prix modique sur leur site Web. Le premier scénario, *Le lincoln de Noctua*, est déjà disponible. Une initiative sympathique pour soutenir le jeu ! Ça se passe ici : www.editions-icare.com

Note importante

J'ai réussi à écrire cet article sans citer une seule blague tirée de *Kaamelott* ou de *Sacré Graal*. Je tenais à le faire remarquer, parce que la tentation est forte quand même.

de l'honneur, la loyauté à son seigneur ou... la haine des envahisseurs saxons. Si les circonstances le permettent, un personnage peut faire appel à l'une de ses Passions pour accomplir des actes extraordinaires (par exemple la Haine des Saxons lors d'un combat).

Les règles

Les règles de *Pendragon* sont basées sur le célèbre *Basic Role-Playing System* (BRPS) de l'éditeur Chaosium (d'où son surnom courant de « système Chaosium »), à la différence près qu'ici c'est le D20 qui est à l'honneur, et non le D100. La base reste toutefois la même : pour connaître le résultat d'une action, on lance un D20 et on compare le résultat avec le niveau de l'attribut testé (caractéristique, compétence, Trait de personnalité ou Passion...). Un résultat inférieur indique une réussite. C'est simple, et surtout très intuitif, à l'image des autres jeux basés sur le même système (*L'Appel de Cthulhu* par exemple).

Certes, on trouve ici et là quelques éléments qui peuvent dérouter. Ainsi, les caractéristiques et les compétences ne sont pas liées lors des tests, et sont utilisées indépendamment les unes des autres (comme les vieux routards le savent, c'est une constante dans le « système Chaosium »). Autre exemple : il n'y a pas de caractéristiques intellectuelles ou sociales dans *Pendragon*, ces données étant en fait représentées par les compétences ou les traits de personnalité. Enfin, certains points de règles apparaissent parfois un peu trop simulationnistes et gagneraient à être plus synthétiques (il s'agit toutefois souvent de règles spécifiques, dont on peut se passer au besoin).

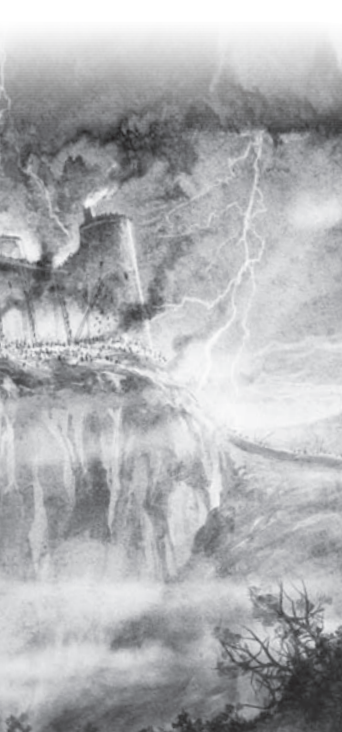
Rien d'insurmontable cependant, et osons le dire tout haut : dans l'ensemble, le système de *Pendragon* apparaît comme l'une des meilleures incarnations du BRPS (peut-être même la meilleure, en terme de *game design*). En plus de présenter une très grande

cohérence interne et surtout une parfaite adaptation à son sujet (un jeu de chevalerie héroïque), il fourmille de trouvailles intéressantes. Il faut notamment retenir l'excellente gestion des tests en opposition (lors d'un combat, par exemple, quand deux personnages s'affrontent), avec un système de lecture directe des marges de réussite sur le D20, ainsi qu'une prise en compte astucieuse des « valeurs héroïques » supérieures à 20 (celles-ci augmentent les chances de réussite critique lors des tests). En bref, le système tourne comme une belle mécanique bien huilée, sans qu'aucun de ses petits défauts ne soit vraiment rédhibitoire.

Un mot sur les combats, car après tout, il y en a pas mal dans *Pendragon* : les affrontements ne sont pas tendres avec les personnages. Devenir un héros de légende, ça se mérite ! Il faut donc s'attendre à voir son personnage blessé (et ici, pas de potion de soin !), voire tué. C'est certes triste, mais la mort fait partie intégrante du jeu, peut être plus que dans n'importe quel autre jeu de rôle. En effet, le but ultime des joueurs de *Pendragon* n'est pas d'incarner un personnage, mais une dynastie.

Le passage du temps

Pendragon prend tout son sens en campagne, dans le sens où les personnages ne prennent leur véritable dimension qu'avec le passage du temps (et non un simple enchaînement de scénarios). Le rythme idéal du jeu, c'est un scénario par an (en temps virtuel, évidemment). Le reste du temps ? Le personnage s'occupe de son domaine, gère les affaires courantes et vit sa vie de tous les jours. Tout cela est géré au cours de la « phase hivernale », au cours de laquelle les joueurs déterminent les événements familiaux de la vie du personnage (dynastie oblige, on peut entre autres se marier et fonder une famille !), son entraînement (l'expérience), l'évolution de sa richesse et de son statut social, ou encore... son





vieillesse (et l'éventuelle dégradation de ses attributs).

Le temps passe donc vite dans une campagne de *Pendragon*, et si le personnage ne meurt pas au combat, il risque fort de devenir trop vieux pour l'aventure, voire de mourir dans son lit... Ce n'est pas grave en soi, car il peut toujours compter sur sa famille ! Celle-ci est décrite de manière détaillée (histoire, composition actuelle, etc.), et constitue une vraie ressource pour le personnage. Elle permet notamment de disposer rapidement d'un personnage de rechange en cas de mort violente (un frère, un cousin, voire... un fils, qui en plus aura droit à l'héritage).

Quant à l'univers de jeu, il évolue lui aussi autour du personnage. Voilà l'une des autres grandes forces de *Pendragon* : sa fameuse chronologie, qui s'étend du règne d'Uther Pendragon (le papa d'Arthur) au départ final d'Arthur sur l'île enchantée d'Avalon, soit environ... 80 années de jeu ! Au fil du temps, le royaume va connaître l'anarchie (après la mort d'Uther), l'unification par Arthur, la consolidation du royaume, son apogée et finalement son déclin. Contrairement à la 3^{ème} édition, le livre de base de la 5^{ème} édition situe le début des aventures des (premiers) PJ au temps des âges sombres, une période violente et barbare, où l'autorité d'Uther n'est pas encore parfaitement établie.

Clin d'œil à l'histoire, la chronologie couvre l'ensemble des époques médiévales, des âges barbares du VI^e siècle aux temps gothiques plus raffinés du XV^e siècle : les petits châteaux de bois vont être progressivement remplacés par des édifices en pierre plus imposants, les

cottes de mailles par des armures de « plates »... La chevalerie elle-même va évoluer, les chevaliers découvriront ainsi les règles de l'amour courtois, ou la piété nécessaire à la Quête du Graal. C'est aussi ça, la magie de la Bretagne enchantée.

À suivre !

Alors, *Pendragon* est-il fait pour vous ? Oui, si vous aimez l'ambiance de la geste arthurienne et des légendes médiévales, les grandes campagnes et les aventures héroïques, le tout bien encadré par un système de jeu clair et éprouvé. En revanche, il faut tout de même insister sur la très grande spécialisation du jeu, focalisé sur les aventures chevaleresques, dans un univers très idéalisé. Certains joueurs pourraient se sentir à l'étroit dans ce cadre de jeu.

Cela fait longtemps que *Pendragon* a acquis un statut de grand jeu. Espérons juste que cette 5^{ème} édition parviendra à se doter d'une gamme aussi fournie que celle de la 3^{ème}. Signalons enfin que la version française de ce livre de base est elle-même plus complète que la version américaine, les Éditions Icare ayant eu la bonne idée d'intégrer directement dans l'ouvrage la première partie du supplément *La Grande campagne*, qui couvre les événements de l'intégralité du règne d'Uther Pendragon. Cette édition française comprend de plus un scénario inédit. Tout cela donne déjà largement assez de matière pour jouer, en attendant la sortie des deux tomes de *La Grande campagne*.

Raphaël Bombayl

J'aime :

- + Le système de jeu parfaitement adapté à l'univers.
- + Un univers vivant et détaillé, soutenu par une excellente gestion du passage du temps.
- + Démarrer à l'époque des Âges sombres ! Avec toutes les infos nécessaires !

J'aime moins :

- Quelques archaïsmes propres au « système Chaosium ».
- Un petit manque concernant les illustrations (équipement, architecture...), qui ne sont de plus pas forcément en rapport avec l'époque décrite.
- Une traduction pas toujours très élégante.





LIVRE DE BASE + ÉCRAN | LUCHADORES (VF)

LUCHADORES

Sea, Sex and German Suplex

Une bataille fait rage dans le milieu rôliste français. Sur le ring, les éditeurs se battent avec férocité, enchaînant les coups de corde à linge, les frappes au sol et les tapes vicieuses quand l'arbitre ne regarde pas. Tout cela pour un titre de gloire : une ceinture qui désigne le plus Mad des éditeurs. Et cette année, c'est un challenger tout juste monté sur le ring qui se relève en sueur, ses adversaires encore au sol réclamant grâce. La tag-team de Pulp Fever Éditions vient de faire claquer les cordes avec violence et porte haut son premier bébé : Luchadores ! Sorti du ring, sans la frime, les bimbos et le bling-bling de bon aloi pour un tel évènement, comment se présente le héros du jour ? Visite à l'écart des projecteurs.

Fiche technique

Éditeur • Pulp Fever

Prix constaté • 35,90 €

Matériel • Livre à couverture souple format comics de 326 pages N&B + écran souple 3 volets.

Malgré toute la bonne volonté des auteurs de JdR, au bout d'un moment, la plupart des jeux finissent quand même par se ressembler un peu. Mais pas tous : parfois, on tombe sur des pépites, des productions directement issues des cerveaux combinés d'une équipe de psychopathes laissés trop longtemps en roue libre par leur éditeur. Et parfois, ça donne un résultat détonant.

Au départ, ce que l'on savait se limitait à ça : que *Luchadores* reposait sur un concept simplissime mais furieusement louche, vous faire incarner des catcheurs masqués mexicains, ces super-héros du pauvre complètement dénués de pouvoir mais qui font rêver l'Amérique centrale et rire le reste du monde entre deux matchs de *lucha libre* haut en couleur dans leurs arènes locales. Sans déconner ? Sans déconner. Lorsque la rumeur annonçant le développement de *Luchadores* est parvenue à la rédaction, voilà bien longtemps, en toute honnêteté on a cru à une farce. Ensuite, on a vu le casting aux commandes, la campagne de promotion en

ligne a commencé, le buzz aussi, et on a dû s'asseoir un moment : ils étaient vraiment en train de le faire. Cela dit, on avait faux sur presque toute la ligne parce que *Luchadores* ne repose pas sur un concept minimaliste.

Bienvenue à Los Murcielagos

Perdu dans la mer des Caraïbes entre Cuba, la Floride et le Mexique, Los Murcielagos est un archipel singulier, proche du triangle des Bermudes et partageant avec ce dernier un goût certain pour le mystère. Depuis la colonisation de ces îles par d'heureux Espagnols, celles-ci sont toujours restées discrètes et ont toujours su parer aux pires menaces grâce aux valeureux défenseurs officiels que sont les « Luchadores », héros mystiques et protecteurs masqués de l'archipel. Et Los Murcielagos a sacrément besoin de ces bonnes âmes parce qu'au centre des îles se trouve L'Espirale Grande, un maléfique tourbillon marin, une faille qui paraît éternellement avaler les eaux de l'océan et d'où



sortent sans cesse les plus ignobles et improbables créatures, à commencer par celles qui ont été ironiquement appelées les Jobbers¹, de répugnants hommes-poissons qui évoquent les Profonds, mais façon série Z fauchée. Et comme ces créatures sont immunisées aux armes blanches et à feu, pour leur ôter les gemmes magiques qui ornent leur front et qui leur confèrent leur puissance, pas d'autres solutions que d'y aller à l'ancienne, à grands renforts de bourre-pif, suplex, gorilla press et autres martinets. Oui, il y a quelque chose de délicieusement kitsch dans tout ça, mais que voulez-vous les gars ? Ce sont les années pop !

Luchadores prend ainsi place dans les *swinging sixties* et installe très vite une atmosphère qui rappelle plus l'exotisme de *James Bond contre Dr No* que celui des banlieues mexicaines. D'ailleurs, si l'Espirale Grande et ses rejetons maudits constituent bien la source principale d'ennuis pour les PJ, l'influence de cette zone mystérieuse (qui explique peut-être à elle seule la réputation du Triangle des Bermudes) ne se limite pas à l'expulsion régulière de démons et autres monstres plus ou moins poulpiques. Le phénomène océanique perturbe les lois fondamentales de la physique et cela a deux conséquences majeures. D'abord la plupart des savants cramés vont tôt ou tard tenter leur ultime folie dans les parages, attirés par l'Espirale diabolique comme les *serials killers* par la Californie. De plus, une loi fondamentale semble s'être imposée dans l'archipel, et pour citer Ultimo Cerebro : « si quelque chose de merdique doit arriver dans le monde, ce sera forcément le cas, et ce sera forcément ici ».

Sorciers vaudous ou indigènes, nazis en maraude, démons échappés des Enfers,

communistes en route pour attaquer les USA, savants fous, créatures folles, morts-vivants et même extraterrestres... pour le meilleur et pour le pire, tout est possible à Los Murcielagos et vos PJ vont avoir du boulot jusqu'à plus soif.

Buffy contre les Jobbers

En terme d'ambiance, *Luchadores* est à la croisée des chemins, offrant un joyeux *patchwork* qui mêle les figures classiques de la lucha libre à l'ambiance d'un *James Bond* et qui roule sur les traces de *COPS* en mâtinant le tout d'intrigues pulps décomplexées, d'un soupçon de série Z et d'une bonne dose de *Buffy contre les vampires*, l'Espirale Grande faisant une jolie Bouche des Enfers et Los Murcielagos une sympathique et ensoleillée Sunnydale. La force du jeu tient au fait que ce mix est parfaitement assumé. *Luchadores* n'a rien d'un pastiche, c'est une célébration d'un genre qui possède un charme désarmant malgré ses ficelles grosses comme des poutres, ses décors de carton-pâte et ses héros désuets au mieux, niais le reste du temps.

Ce qui enfonce le clou, c'est que *Luchadores* dépasse ces modèles en proposant un vrai décor qui prend vie page après page. Le jeu met en scène des héros certes clinquants, mais qui sont loin de leurs homologues cinématographiques à la touchante (et désespérante) naïveté. La cerise sur le mojito, c'est que le jeu achève ses lecteurs en déployant lentement mais sûrement une mythologie qui lui est propre. Les classiques sont bien là et vous pourrez piocher sans vergogne dans le fond quasi illimité que forment les films de genre et les séries de Joss Whe- ➔



Derrière les masques

Qui sont les incroyables défenseurs de ces îles qui aident la police sur les plus périlleuses enquêtes et rendent la justice pour les hommes quand le surnaturel vient s'en mêler ? Des hommes et femmes comme vous et moi, disparus en mer par accident ou qui ont chu depuis le ciel alors qu'ils volaient au-dessus du mauvais gouffre des Enfers. L'Arena, l'organisation des PJ, réunit toujours 234 guerriers mystiques. Lorsque l'un d'eux vient à mourir, un orage se forme sur l'océan et l'Espirale Grande vomit le nouveau combattant des forces du Bien tandis que son masque magique, vierge encore de toute marque, surgit d'un mur dans la crypte d'un temple en ruine. L'homme (ou la femme) ainsi choisi(e) devient alors un nouveau protecteur pour l'archipel et le dépositaire officiel de la force mystique contenue dans son masque. Il devient un Luchador. Sa vie précédente le rattrapera peut-être un jour prochain, mais il n'est déjà plus la même personne.

Tout, vous saurez tout sur le Tiki

Si vous n'êtes ni un amateur éclairé, ni un grand fan de lucha libre, pas d'inquiétudes. Les auteurs ont pourvu à vos besoins et le livre de base de *Luchadores* fait preuve d'un bel effort didactique pour présenter ce sport/art/hobby, en bref leur passion. Vous pourrez apprendre au fil des pages de nombreuses anecdotes sur la lucha libre, en découvrir les techniques célèbres, le vocabulaire... et vous finirez l'ouvrage avec une belle série de titres à écouter, de livres pour pousser plus avant l'exploration de ce milieu et de ses codes, ainsi qu'une liste de films à voir... ou peut-être à éviter.



don, mais en passant la frontière de l'archipel caribéen, ces emprunts seront inévitablement assimilés et réinterprétés à la mode luchadorienne. Du tout gagnant pour le MJ.

Planchettes et sauts de la troisième corde

Motorisé au D6, le jeu emploie un couple composé de caractéristiques et de vocations. Les caractéristiques portent des noms singuliers (Rudo, High-Fly, Tecnico, Hardcore, Dirty, Showman) mais renvoient sur le fond à de grands classiques, de la Force au Charisme. Les vocations, de leur côté, englobent de manière large les expériences du PJ et correspondent à ses savoir-faire tout autant qu'à ses connaissances et aux milieux qu'il a l'habitude de fréquenter.

Artiste, Conducteur, Malfaiteur, Policier, Scientifique ou Politicien en sont des exemples. Pour la plupart des tests, le joueur doit lancer autant de dés que ses scores dans une caractéristique et dans la vocation associée s'il en possède une. Les doubles, triples et autres dés donnant le même résultat déterminent le nombre de réussite dont profite l'action ; le chiffre indiqué par tous ces dés mesure le degré de réussite de l'action, que le jeu désigne sous le terme de Puissance. Celle-ci permet de départager des adversaires en confrontation, de chiffrer les dégâts, etc.

Pour les combats, un aspect extrêmement important de ce JdR bien à part, un autre élément technique entre en jeu : les manœuvres. Associées aux caractéristiques, celles-ci peuvent être améliorées de manière indépendante. Au nombre de douze, elles sont bien différenciées et leur intitulé est presque

toujours limpide. Soumission, saisie, provocs, voltige, attaque/projection, pas besoin d'avoir un masque sous l'oreiller pour voir de quoi il s'agit.

Lorsqu'un PJ souhaite en foutre plein la gueule à un ennemi, il décrit son action par le détail et la décompose en mouvements successifs. Un exemple ? « Je le sonne d'une double claque aux oreilles puis je l'attrape par la nuque, l'entraîne avec moi sur quelques pas



et le balance par-dessus bord », cela se traduit par une manœuvre d'attaque suivie par une saisie, puis par une manœuvre de mouvement et enfin par une projection. Cette prise, qui peut être créée sur le moment ou être nommée et standardisée par le joueur, compte 4 manœuvres. Le nombre de manœuvres d'une prise augmente à la fois les dés de l'attaquant et du défenseur, et les réussites additionnelles obtenues contre l'adversaire en attaque (ou en défense) peuvent servir à infliger des dégâts en plus de ceux déterminés par le score de Puissance et par les bonus de caractéristique. Tout ça en deux jets seulement, initiative comprise.

Un livre muy caliente

Sur le plan matériel, le livre est sympa et dans un format agréable. La mise en page permet de s'envoyer l'ensemble des textes sans trop de difficulté malgré une police un poil trop basse (mais là, c'est quand même l'hôpital qui se fout de la charité). En revanche, la couverture a été pour moi une véritable déception et l'écran vendu avec l'ouvrage un vrai repoussoir. Même les illustrations de l'ouvrage m'ont, à de rares exceptions près, laissé complètement de marbre et c'est dommage. Si j'aime en général le boulot de Willy Favre et d'El Théo, c'est une mauvaise pioche pour cette fois.



Pas évident à expliquer, le système de combat est pourtant accessible et a été pensé pour être instinctif tout en autorisant toutes les extravagances aux joueurs inventifs. Il fonctionne bien et favorise les combats cinématographiques où l'on visualise parfaitement chaque attaque portée par les protagonistes. Du grand art même si les premiers fights sont forcément lents à cause des hésitations face à tant d'opportunités et de libertés.

S'ajoutent à cette base quelques règles spéciales spécifiques à certaines prises et des particularités comme les Signatures (des mouvements qui sont les coups spéciaux propres à chaque Luchador) et les Finishers (des attaques supposées achever en une fois l'adversaire mais pour lesquelles des points de Momentum doivent être dépensés). La mécanique a bénéficié du même soin que le background et vous n'en avez eu qu'un léger aperçu.

Finisher

Pour que mes mots aient toute la portée qu'ils méritent en cet instant, vous devez savoir une chose : je n'aime pas les catcheurs masqués. J'ai bien regardé du catch étant même mais ça ne m'intéresse pas, pas plus que les films de *Santo*, le cinéma Z ou *Buffy contre les vampires*. Je suis allé au Mexique, j'ai fini et adoré *No more heroes* mais les gars au grand cœur avec leur masque coloré, je n'ai jamais vu l'intérêt et l'engouement actuel pour la *lucha libre* me laisse perplexe, en dépit d'une vraie

fascination par ailleurs pour les arts martiaux asiatiques.

Aussi, lorsque je vous dis que *Luchadores* est un excellent jeu de rôle, comprenez que le jeu ne partait pas pour recevoir un triple A et que j'en suis presque autant surpris que vous. On est loin, très loin, du défouloir foudroyant imaginé de prime abord. Pour faire simple, c'est une tuerie, un petit bijou, un plaisir à lire et à faire jouer mais surtout, c'est une respiration, une bouffée salvatrice d'exotisme à réserver aux meilleures tables. Chaque page a profité de la passion d'une équipe qui avait la flamme et à laquelle le projet a donné des ailes. Les auteurs ont pris énormément de plaisir à développer ce jeu et à lui donner vie et cela se ressent à chaque minute de lecture. Il vous faudra un certain goût pour le genre *Mad* pour oser passer outre le concept de base et la couverture, mais si vous m'avez lu jusque-là, c'est probablement que vous avez déjà commencé à succomber aux plaisirs que promet cet archipel agité.



Stéphane Gallot

J'aime :

- + Un univers ultra fun et bien développé.
- + Un kitsch réjouissant et assumé.
- + Un système de combat accessible et qui colle au thème.
- + Une campagne dans le livre de base.

J'aime moins :

- Une couverture et des illustrations vraiment peu séduisantes.

¹ Le terme désignant un éternel perdant sur les rings de *lucha libre*.



LIVRE DE BASE | MANGA NO DENSETSU (VF)

manca no densetsu (TOME 0 ET 1)

Last Action Hero paper cut

Incarner des personnages de manga échappés de leur planche le 22 décembre 2012 ? Lancer des kamehameha autour d'une table de JdR ? Tenir le rôle de certains de ses héros préférés ou en inventer d'autres quasiment sans aucune limite, du tombeur de lycéennes au mécha en passant par toute la vague des magical girls et des ninjas surdoués ? C'est possible et il y a même une campagne en prime dans les deux premiers tomes d'un jeu qui s'est beaucoup fait attendre : Manga no Densetsu.

Fiche technique

Éditeur • Les Ludopathes

Prix constaté • 24,90 €
chacun

Matériel • deux Livres à
couverture souple de 210 et
206 pages N&B.

Annoncé il y a quelques années dans la presse ludique et via internet, *Manga no Densetsu* (MnD pour les intimes, *La légende des Manga* pour les non-nipponophones) ose se risquer sur un terrain glissant. Dans moins d'un an, notre monde se voit bouleversé par un cataclysme des plus inattendus : les personnages de manga, manhua et manhwa, bons comme méchants, quittent soudain leurs planches de bandes dessinées et apparaissent dans nos rues, essentiellement autour de la capitale japonaise, près des pages qui les ont vus naître. Ils possèdent les pouvoirs et les attributs qui étaient les leurs dans leurs univers d'origine et l'ère que nous connaissons change irrémédiablement devant cet afflux de héros et supers vilains issus de toutes les folies de leurs auteurs respectifs, toutes époques confondues. What the fuck, me direz-vous ? Exactement ! Et il y a des chances que vos joueurs poussent des cris de surprise autour de la table en se découvrant les uns les autres parés de leurs nouveaux PJ lors de la première partie. Mais au-delà des réjouissants premiers échanges que promet un tel pitch mis

en scène avec vos potes un samedi soir ? Le jeu a-t'il du ressort sous le capot ? Enchaînez-vous d'autres parties ? Entrons plus avant dans les marges de ce jeu pas comme les autres.

Un univers nippon ni mauvais

Côté univers, les choses ont été bien pensées et comme il s'agit de notre propre petite planète projetée une année dans le futur, les auteurs ont eu le bon goût de se focaliser sur l'essentiel, la réaction du monde face à cette catastrophe.

Et catastrophe il y a, parce que les affrontements de méchas, d'aliens et de types dotés de supers pouvoirs et de canons laser, c'est drôle à bouquiner mais les villes du monde réel n'encaissent pas trop, les populations moins encore. Et comme tout le monde s'est réveillé à peu près dans la même zone... Dès les premières heures, Tokyo est devenue une zone de non-droit autour de laquelle, un an plus tard, l'armée tente



toujours tant bien que mal de maintenir un cordon de protection.

Mais revenons à la réaction du monde, pas franchement folichonne. Sur la première année qui suit l'Éveil, l'inquiétude devant la menace que représentent les kakujin (que l'on peut traduire par « hommes dessinés ») et la xénophobie prennent légèrement le pas sur l'amour inconditionnel des otakus et les manifestations des bonnes consciences qui exigent des droits pour les nouveaux venus. Le climat n'est donc pas drôle et la discrétion est de mise pour les personnages même si l'avenir se fait moins gris à mesure que le temps passe et que les héros peuvent prouver leur bonne foi aux masses humaines.

Une chronologie a été développée par le duo d'auteurs et si certains éléments font sourire çà et là en raison d'une certaine naïveté qui transparait globalement dans les textes, les conséquences socio-politiques sont dans l'ensemble bien pensées et fournissent aux MJ un matériau conséquent à exploiter. D'ailleurs, on remarque aussi avec plaisir une recherche d'exhaustivité dans le détail accordé à tous les secteurs. Même l'impact de ces changements drastiques sur les religions et les réactions de leurs représentants sont évoquées, un aspect que d'autres jeux occultes contemporains sur le mode mystico-alternatif (*Scion* au premier rang) avaient malheureusement négligé.

Les textes alignent les idées, parfois intrigantes et séduisantes (comme la Tour de Tokyo et les rumeurs qui l'accompagnent), parfois anecdotiques voire superflues. Pour ce qui est des vilains, quelques gros méchants mystérieux sont lancés dans la trame, largement utilisés dans la campagne qui accompagne l'ouvrage, et si vous en voulez d'autres, jetez un œil à votre bibliothèque ou à votre collection d'anime, vous avez l'embaras du choix. Des mystères sont semés aussi au fil des pages et vos joueurs ne manque-

ront pas de s'interroger autour de la table sur le phénomène qui sera ensuite nommé l'Éveil. Que font-ils ici ? Comment et pourquoi sont-ils soudainement apparus sur Terre ? Pourront-ils retourner dans leurs univers d'origine ? Pourquoi le phénomène n'a-t-il pas affecté les personnages de *comics* et ceux des BD franco-belges (ce que je regrette un peu à titre personnel) ?

Des pistes de réponses apparaissent dès le livre de base mais votre table devra jouer maintes parties avant de commencer à entrevoir la vérité. Et les MJ devront se faire une raison et attendre la suite de la gamme s'ils veulent enfin tout savoir sur les tenants et aboutissants de l'Éveil.

Pour jouer dans les cases

Côté règles, le jeu fait simple et efficace. Les personnages possèdent des caractéristiques notées sur 6 (Force, Mental, Agilité, Précision...) et lors des tests, le joueur doit lancer deux D6. Le premier indique si l'action est réussie ou ratée (selon que le dé a donné un résultat inférieur à la caractéristique ou non), le second évalue le degré de réussite ou d'échec du personnage et permet de départager différents protagonistes dans le cadre des tests en opposition, de chiffrer les dégâts des attaques, etc.

Les personnages disposent aussi de Talents (Esquive, Sport, Pilotage, Baratin...), innés ou acquis, qui ajoutent des bonus au résultat du *second* dé (ce qui différencie bien l'amateur du professionnel entraîné) ou qui, lorsqu'ils font défaut, octroient des malus plus ou moins importants à appliquer au *premier* dé (difficile de faire des manœuvres lors d'une poursuite en voiture si on ne sait pas piloter).

Le système est cohérent et reprend des classiques du genre pour les combats et pour l'activation des pou- ➔

On peut vraiment jouer ce qu'on veut ?

Oh que oui ! Et c'est une des excellentes surprises du *Guide du Joueur* qui permet vraiment de se faire plaisir avec un personnage sur-mesure... ou pas tout à fait. En fait c'est encore mieux, lors de l'achat de vos pouvoirs, vous pouvez opter pour un choix précis — « je veux ceci et cela » — ou pour un tirage de vos pouvoirs « plus ou moins aléatoire » : moins vous intervenez dans leur choix, plus leur coût en points de création diminue.

Certains détestent, moi j'adore. Et les allergiques au tirage aléatoire peuvent toujours choisir, à condition d'y mettre le prix.



Héros célèbre ou création perso ?

Les deux sont possibles et c'est très bien comme ça. Pour un one-shot sur le pouce ou une partie en convention, un personnage connu sera un bonheur à jouer. Lors des premières parties aussi d'ailleurs, et la plupart des joueurs ne résisteront pas à l'envie d'incarner une de leurs idoles ou un vieux compagnon de lecture. Mais pour ceux qui jouent sur le long terme, pour les vétérans et ceux qui aiment développer leurs propres histoires, rien ne vaut un personnage bien à soi.

voirs. On trouve ainsi des jets d'initiative, des jets d'Esquive ou de Parade où le résultat du second dé vient minorer les dégâts encaissés... Du côté pyrotechnie, magie, avantages des robots et attaques psioniques, les jets demandés varient en fonction des pouvoirs activés et exigent en général la dépense de points de Maho, les points de magie du cru. Les MJ qui ne découvrent pas ici le JdR seront en terrain connu.

Premières escapades au XXI^e siècle

Après quelques mois qui n'ont vu sortir que des jeux sans scénario d'introduction, en voir paraître qui intègrent des campagnes de démarrage fait sacrément plaisir. Que donne celle de MnD ? Eh bien c'est une bonne campagne pour s'initier en douceur à cet univers chamboulé. Les ambiances sont variées, l'action et l'enquête bien dosées, la trame globale met du temps à s'installer mais mérite le détour. Du boulot honnête. Trois regrets cependant. D'abord, certains pouvoirs peuvent sérieusement remettre en question plusieurs passages malgré toute la bonne volonté des MJ, c'est un problème récurrent quand on débride la

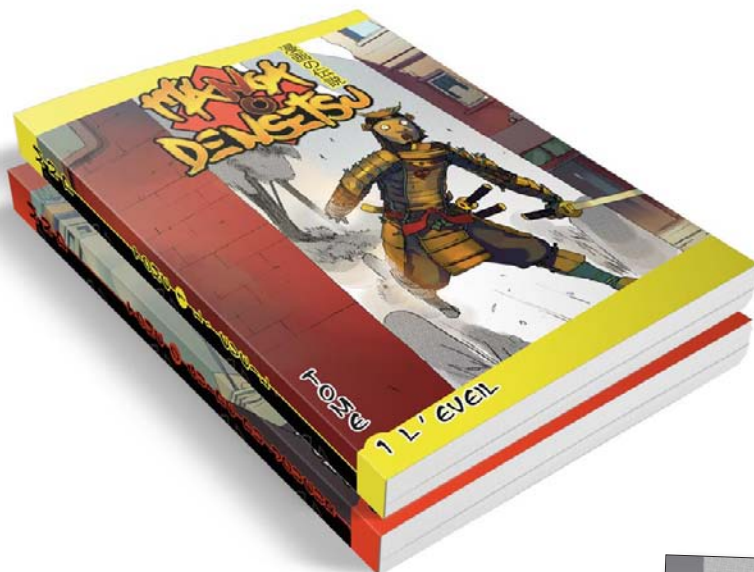
création de PJ et MnD n'y coupe pas, ce qui va sacrément compliquer la tâche des futurs scénaristes de la gamme. Ensuite, plusieurs passages sont clairement inspirés, voire repris, de manga et d'anime à la notoriété variable (des *Chevaliers du Zodiaque* à *Speed Grapher*). Le clin d'œil est évidemment sympa et les joueurs y seront dans l'ensemble plutôt sensibles mais une première campagne entièrement originale aurait indéniablement été plus séduisante. Enfin, la campagne confirme une impression tenace qui s'impose au lecteur dès les premières pages de MnD, nous sommes en présence d'un jeu dont le ton se veut léger, relativement manichéen et plutôt orienté vers l'action. Les amateurs de pur shonen vont se régaler, les autres... un peu moins. Si vous n'aimez pas tenir le rôle des gentils de service dans un monde où l'on quitte rapidement les zones de gris, cette première virée a peu de chances de vous plaire.

Zone de gris pour univers en N&B

Reprocher à MnD de n'avoir pas répondu à l'ensemble de nos attentes de joueurs serait injuste : les auteurs

Déjà deux tomes ?

MnD, ce sont dès le départ deux tomes : un livre pour les joueurs qui détaille la création de perso, tous les pouvoirs et... rien d'autre ; et le livre du maître, intitulé « L'Éveil », qui propose le background, le système de règles, un petit bestiaire, une première campagne et un scénario multi-table. Ce choix s'explique par la volonté d'avoir un livre de chaque côté de l'écran plutôt qu'un seul qui manque régulièrement à l'un ou l'autre et ne cesse de tourner au-dessus de la table. L'idée est bonne si l'achat est effectivement réparti entre le MJ et au moins un joueur. Mais si le MJ assume seul le prix des deux livres, qui dépasse ainsi celui d'autres JdR grands formats et en couleur, il a de quoi tiquer, même si les deux livres totalisant plus de 400 pages en N&B ont bénéficié d'une attention indiscutable.



J'aime :

- ✦ Un univers assumé malgré un pari difficile.
- ✦ Une création de PJ débridée.
- ✦ Une campagne dans le Livre de base.
- ✦ Les clins d'œil des auteurs qui évoquent la création du JdR sous forme de BD.

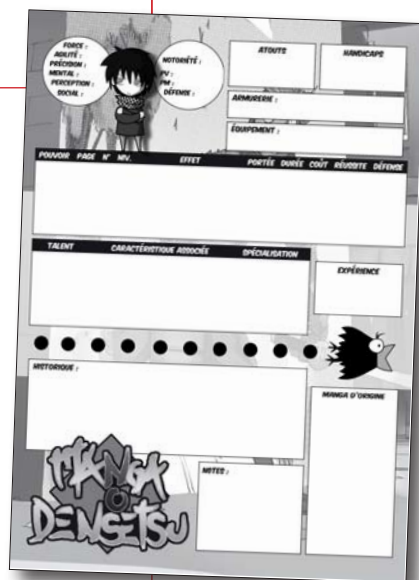
J'aime moins :

- Des textes inégaux.
- Trop shonen pour moi.
- Un système un chouïa simpliste.
- Deux livres pour commencer et un prix qui augmente en conséquence.

ne sont pas à blâmer, ils ont produit le jeu qu'ils annonçaient. Revers d'un teasing trop réussi, les joueurs ont élevé au fil des mois le niveau de leurs espoirs en ce jeu jusqu'à un stade sans rapport avec les ambitions affichées par MnD. Tous les rôlistes intéressés ont projeté leurs propres références sur ce jeu, sans réaliser que les autres faisaient de même et que les auteurs avaient déjà leur propre idée à plaquer sur le pitch d'origine. Les fans de *Naruto* peuvent trouver l'univers inadéquat, ceux de *Monster* et de *Berserk* lui reprocheront sa naïveté et son côté gentillet, et ainsi de suite. Si le résultat est sans nul doute intéressant, tous les joueurs ayant tendu l'oreille à l'annonce du projet n'y trouveront pas leur compte, du moins pas s'ils souhaitent jouer en campagne, et ce malgré les efforts d'ouverture qu'ont entrepris les créateurs de MnD.

Le système fonctionne, l'univers est original, les scénarios tiennent la route et les parties promettent à chaque fois de grands moments de roleplay pour les newbies comme pour les vétérans. Mais après quelques soirées de franche rigolade et d'aventure débridée, certains s'en tiendront là, d'autres adapteront le jeu à leurs attentes ; combien poursuivront leur périple en attendant vraiment la suite de la campagne officielle ? Croisons les doigts et espérons qu'ils seront plus nombreux que je l'imagine, j'aimerais vraiment pour ma part connaître le fin mot de cette histoire.

Stéphane Gallot





LIVRE DE BASE | COLLECTION CLEF EN MAIN (VF)

asgard

Le Crépuscule des Dieux

C'est le bordel ! Les signes sont formels : la fin des Dieux approche et rien ne peut empêcher le destin de s'accomplir. Et pourtant, les Dieux les plus influents d'Asgard décident de prendre leur avenir en main afin d'éviter cette fatalité. La bonne nouvelle ? Vous faites partie de ces Dieux influents.

Mais avant de vous parler du jeu, laissez-moi vous présenter la collection *Clef en main* qu'éditent les XII Singes. Après la collection *Intégrales*, l'éditeur va plus loin dans sa démarche « prêt-à-jouer » en proposant en un pack tout le nécessaire pour jouer une campagne courte et intense (dans le cas d'*Asgard*, comptez 5 séances de 3-4 heures). Chaque ouvrage de la collection se compose d'un livret de campagne (intégrant quelques pages de background pour un total de 64 pages) et 23 feuillets annexes. Ces derniers se composent de 6 fiches de règles recto-verso, 10 fiches recto-verso de personnages prêtirés (background, personnalité, caractéristiques et liens avec les autres prêtirés) et 7 fiches recto d'aides de jeu couleur à distribuer à vos joueurs aux moments opportuns durant la campagne. Voilà, maintenant que le plus simple de la chronique est fait, il me reste le plus délicat : vous parler du jeu, et donc de la campagne, sans pour autant vous dévoiler les éléments clés de l'intrigue.

faire face au Ragnarök : la fin des neuf Royaumes. En effet, les signes annonciateurs du Ragnarök viennent de se produire et les PJ vont devoir se lancer dans une ultime quête afin d'affronter et de contrecarrer le destin. Composée de cinq scénarios, la campagne offre la possibilité à vos joueurs de prendre en main leur destinée et de choisir comment ils veulent prévenir les événements du Ragnarök. Ainsi, le premier et le cinquième scénario se jouent respectivement en début et en fin de campagne. Les trois autres scénarios se jouent dans l'ordre choisi par vos joueurs, puisque l'intérêt de la campagne est de faire des choix et d'en assumer les conséquences (au détriment de l'interprétation du personnage en lui-même, mais nous y reviendrons plus tard). Ainsi, l'échéance du Ragnarök ne peut être évitée, mais son impact peut être affaibli, et Asgard a donc une chance d'être sauvée. Cette course contre la montre est représentée par une échelle de temps qui avancera plus ou moins vite en fonction des décisions prises par vos joueurs. Ces derniers veulent espionner l'ennemi ? Très bien. Ce qu'ils apprennent leur permettra de mieux appréhender la suite des événements, mais cela leur coûte une unité de temps. Ou ils peuvent continuer leur chemin et le temps ainsi économisé leur permet d'intervenir sur d'autres événements. Ou pas. Puisque l'échec, comme la mort des PJ, n'est pas à exclure. Vos

Fiche technique

Éditeur • Les XII Singes,
collection Clé en main

Prix constaté • 29,90 €

Matériel • 1 livret couverture
souple format comics de 64
pages N&B + 23 feuilles d'aide
de jeu, règles et prêtirés.

« Pas de destin, mais
ce que nous faisons »

Sarah Connor

- Terminator 2

La Divine comédie

Asgard - Le crépuscule des Dieux est le deuxième jeu issu de cette collection et place vos joueurs dans la peau d'une divinité nordique (Thor, Odin, Heimdall, Freyr, Frigga, etc...) à sélectionner parmi les dix prêtirés proposés) devant

joueurs peuvent louer leurs objectifs et continuer la campagne jusqu'au cinquième scénario : le combat final sera donc plus ou moins « facile » en fonction des réussites et des échecs accumulés durant les précédentes épreuves.

Concernant la structure de la campagne, si vous avez déjà eu l'occasion de lire d'autres jeux de l'éditeur, il n'y a pas de surprise sur la forme. À savoir, un bon compromis entre une présentation détaillée de toutes les scènes clé de l'intrigue et un minimum de préparation pour que chaque MJ puisse s'approprier le scénario en fonction de ses goûts et de ses joueurs. Ce qui offre une lecture très fluide, appuyée par un souffle épique lié au thème et aux scènes d'actions que la campagne propose (combattre des géants, affronter le titanesque serpent de Midgard, etc...).

Vis ma vie de Dieu nordique

Le fait de proposer une campagne linéaire épique se fait toutefois au détriment de l'improvisation. Et là, ce sont les joueurs qui trinquent. Les personnages proposés bénéficient d'un background et de liens entre eux (frère, sœur, parents, amis, etc...), mais la campagne ne laisse pas de place aux transgressions scénaristiques ou au développement de votre personnage. Parce que le background décrit est celui utilisé par la campagne, vous n'aurez pas suffisamment de matière pour enrichir l'univers et permettre à vos joueurs de faire vivre leurs personnages. C'est d'autant plus frustrant pour les MJ et joueurs connaissant un tant soit peu la mythologie nordique, qui offre un univers et une histoire très riche. Mais, concrètement, le jeu ne s'y prête pas. Ce n'est pas une critique négative, mais une remarque dont il faut avoir connaissance avant d'attaquer le jeu. La campagne est plutôt à voir comme un « rush » de cinq scénarios. Rien ne vous empêche cependant de jouer vos personnages ou de vous démarquer à

travers les atouts qu'offre le système. Et le système, justement, parlons-en.

Ragnarock n' Roll

Là aussi, c'est du très rapide à prendre en main. Chaque action se résout en jetant 3d6 (de deux couleurs différentes) + compétence, le tout devant être comparé à un seuil de difficulté. Si le résultat est supérieur, l'action réussit. Les joueurs ont également la possibilité de dépenser des points d'héroïsme pour, par exemple, ajouter un quatrième d6 à leur jet. Les dés de couleur servent à déterminer en un seul jet la réussite et les dégâts d'une attaque. Exemple : je jette 3d6 (deux bleus et un rouge) pour attaquer un géant des glaces. La somme des 3d6 dépasse le jet de défense de mon adversaire, donc mon attaque touche. Pour déterminer les dommages, je prends le résultat des dés en fonction des dégâts de mon arme. Si mon arme fait 1d6 de dégâts, je ne garde que le résultat du dé rouge. Si elle fait 2d6, je prends les deux dés bleus. Et je prends le tout pour 3d6 de dégâts. Simple et rapide, le système offre également quelques subtilités qui donnent plus d'intérêt aux jets de dés. Vous pouvez par exemple choisir des primes et des pénalités pour enrichir vos combats. De plus, chaque PJ bénéficie d'atouts (quatre chacun) qui lui octroieront des capacités spéciales et uniques. Les personnages sont donc variés et complémentaires. Là encore, tout est pensé et équilibré pour pouvoir débiter la campagne rapidement.

Asgard, le crépuscule des Dieux remplit pleinement le contrat en proposant une campagne prête-à-jouer et rapide à prendre en main. Clairement, si vous cherchez un univers aussi riche qu'intéressant, un système simple et une campagne épique (et mortelle), alors *Asgard* remplit tous ces critères. Et haut la main.

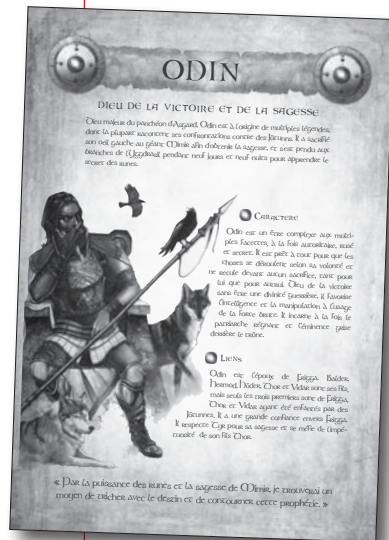


J'aime :

- + Des illustrations de qualité.
- + Un thème envoûtant.

J'aime moins :

- Un univers non-exploitable au-delà de la campagne proposée.



Vincent Ziec



Fiche technique

Éditeur • Edge/
Bibliothèque Interdite

Prix constaté • 45 €

Matériel • Livre à couverture
rigide de 256 pages couleur

SUPPLÉMENT | ROGUE TRADER (VF)

DANS LA TEMPÊTE

Vous voulez jouer un kroot ?

Dernier livre Warhammer 40.000 à être paru sous l'égide de la Bibliothèque Interdite avant la reprise par Edge, Dans la tempête portait peut-être un titre prophétique. Espérant que les bonnes âmes de la BI sont à présent sorties de la tourmente, il est temps de se pencher sur leur dernière œuvre dans les ténèbres du 41^e millénaire, le deuxième supplément pour Rogue Trader.

Des trois jeux Warhammer 40.000, *Rogue Trader* est incontestablement le plus ouvert. Cela tient à son cadre conçu pour l'exploration mais surtout au statut des PJ, libres-marchand à l'insolente marge de manœuvre. Les personnages peuvent errer à travers le système en faisant tout ce qui leur chante sans autorité supérieure pour leur refiler des missions ou les ramener vers les projets ambitieux initialement concoctés par le MJ. C'est la très grande force de ce JdR mais c'est aussi la raison pour laquelle il vaut mieux le réserver aux MJ vétérans qui aiment improviser et que des tables hyperactives n'effraient pas.

Si vous êtes dans ce cas, deux voies s'offrent à vous : l'impro totale avec création de mondes, intrigues, sous-intrigues et PNJ à la volée... ou bien travail de révision sur la gamme, histoire d'en maîtriser le décor et de pouvoir exploiter chaque opportunité offerte par le terrain de jeu. À chacun sa sensibilité et sa technique.

De grandes espérances

Le problème avec *Rogue Trader*, c'est que le suivi de gamme se fait attendre et qu'une fois close la campagne *L'Appel*

des Étendues, les MJ se sont retrouvés un peu à court côté matériel. Pour ce motif, et en attendant avec impatience *Aux confins des Abysses* pour plonger plus avant dans le contexte avec du background, des PNJ, des organisations, des mondes variés et pléthore de matos à faire jouer (sans compter un gros scénario), *Dans la tempête* était espéré par les MJ malgré son air de fourre-tout à peine déguisé.

Fourre-tout ? Oui. Origines supplémentaires, promotions alternatives, de quoi agrandir l'armurerie, des nouveautés pour les vaisseaux, des règles et du matos pour gérer les différents types de véhicules, des pouvoirs psychiques inédits, des règles additionnelles, une vraie description de Port l'Errance et, ce qui a fait couler beaucoup d'encre virtuelle sur la toile, la possibilité de jouer des xénos et les plans de carrières correspondants. Les sections s'enchaînent et apportent chacune leur petite brique, mais on peine à trouver du liant.

Faites votre marché

Cette accumulation laisse la sensation persistante que la plupart de ces éléments auraient pu être dans le livre de base. Évidemment, le nombre de pages aurait explosé mais il est toujours agaçant de voir de nouvelles options de

création de personnages apparaître plusieurs mois après le lancement de son groupe.

Ensuite, il faut reconnaître que les MJ en quête de ressources face à une table trop active ne trouveront pas beaucoup d'aide dans ces pages. Hors Port l'Errance, enfin développé après n'avoir été qu'esquissé dans le LdB, peu de background est proposé et aucune information ne lève le voile sur les nombreux mystères des Étendues de Koronus.

Bien sûr, il y a d'autres choses. Armes, armures et pouvoirs psychiques viennent renouveler l'arsenal déjà connu et sont dans le ton attendu. La partie consacrée aux véhicules comble un manque qui se ressentait vraiment une fois les intrépides aventuriers hors de leur vaisseau. Les ajouts proposés pour typer lesdits vaisseaux sont de bonnes surprises. Les promotions alternatives sont séduisantes à souhait. Pour faire simple, tout est utile mais rien ou presque ne paraît indispensable.

Quant aux plans de carrières pour jouer des xénos, ils proposent deux voies : le Korsaire ork et le Mercenaire kroot. Le travail a été bien réalisé et les spécificités des deux races sont intelligemment exposées pour les rendre attrayantes et jouables. Mais peu d'équipages accepteront en leur sein l'un ou l'autre, notamment parce qu'ils ne pourront vraisemblablement plus revenir à la civilisation avec leur petit copain. Et puis se pose un autre problème : quel joueur a véritablement envie de jouer un mercenaire kroot ? Pour rappel, il s'agit d'un avien (disons un poulet humanoïde) ayant une forte tendance à dévorer ses ennemis voire ses semblables ! Les choix opérés par les développeurs sont pour le coup bien étranges, on se demande ce qui leur est passé par la tête. Placé en début d'ouvrage, ce chapitre refroidit l'enthousiasme. Heureusement, d'autres éléments sortent du lot pour pallier cette déception.

Avis de tempête

L'ouvrage est à la hauteur des standards *Warhammer 40.000* et pourtant, au final, le bilan n'est pas vraiment convaincant. Les 256 pages regorgent de bonnes choses, tant au plan du matériel que des règles, et n'importe quel groupe pourra trouver de la matière à exploiter utilement autour de la table. Le livre est magnifique comme toujours, les textes sont de qualité et ses pages glacées sont somptueusement illustrées... Mais de là à justifier la dépense de 45 €, le prix d'un JdR complet, il y a un monde, surtout qu'en prenant du recul, on réalise que l'on a finalement droit à un peu de tout (ce qui est très bien), sans toutefois que les sujets soient pleinement exploités ou traités en profondeur (ce qui est moins attrayant).

Pour une fois, peut-être la première avec la gamme *Warhammer 40.000*, on a sauté la case « achat compulsif » et la question du bien-fondé d'un investissement dans ce supplément se pose. Pour se décider en magasin, il faut donc faire une équation et mettre en parallèle ses finances et sa passion pour le 41^{ème} millénaire. Si vous avez vraiment besoin de customiser vos personnages et votre vaisseau, si vous souffrez de collectionnisme ou ne comptez laisser passer aucun livre de la gamme, si vous avez d'énormes moyens, ce problème ne vous concerne pas et le dernier livre produit par la BI orne certainement déjà les murs de votre ludothèque. Si vous êtes un joueur occasionnel au budget compté, ce supplément vous apportera bel et bien du matériel mais ne révolutionnera pas vos samedi soir...

Et le plus triste, c'est qu'à bien y regarder, *Dans la tempête* n'a qu'un seul véritable défaut, il paraît avant *Aux confins des Abysses*.

Stéphane Gallot

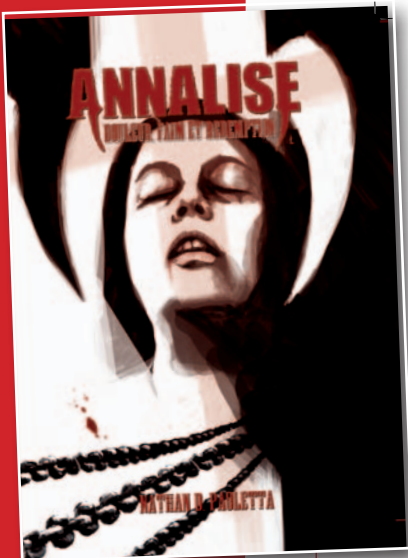


J'aime :

- ✚ Un peu de tout.
- ✚ La qualité graphique toujours au rendez-vous.

J'aime moins :

- Trop peu de tout.
- Le prix.



Fiche technique

Éditeur • La boîte à Heuhh

Prix constaté • 26 €

Matériel • livret couverture
souple format comics de
174 pages N&B

« Je vais prendre une
aspirine avec mon
bloody mary s'il
vous plaît »

LIVRE DE BASE | ANNALISE (VF)

annalise

Sortez les gousse

Les vampires. Indémodables, violents, romantiques, torturés, grosbills, les voilà de sortie, canines au vent, et qu'il est bon d'avoir peur ! Dans Annalise, on incarne les victimes du vampire, prêtes à le combattre ou à succomber à son charme mortifère...

Annalise est un jeu annoncé sans préparation, au sens où il n'est pas nécessaire de bâtir un scénario, ni de faire des aides de jeu pour commencer une partie. Un cadre brossé rapidement et à grands traits par les joueurs suffit pour se lancer. Par contre, assimiler les règles pour pouvoir les expliquer à ses petits copains nécessite un temps non négligeable de préparation. Les règles sont simples, mais leur rédaction est parfois inutilement longue, compte des redites, et monopolise 80 pages d'une lecture parfois indigeste. La mise en page pique d'ailleurs un peu les yeux et le plus irritant reste la prétention avec laquelle l'ensemble est rédigé. Nathan D. Paoletta ne s'épargne aucune occasion de nous rappeler « qu'ici on réfléchit ». L'utilisation systématique du vocabulaire aca-

démique lié à la création de scénario, le titre du jeu auquel il tient absolument, la nouvelle d'introduction consternante de premier degré, sont autant d'exemples qui rappellent qu'on joue ici à un OVNI intello et qu'on va voir ce qu'on va voir.

C'est encore loin la Transylvanie ?

Fort heureusement, *Annalise* tient la route. Tous les éléments narratifs de l'horreur gothique, que l'on souhaite évidemment retrouver dans un jeu de vampires, sont à la fois faciles et très amusants à prendre en main. Les règles du jeu, une fois maîtrisées, permettent de bâtir très facilement l'histoire en commun grâce à quelques procédés simples et efficaces :

- Le jeu propose de structurer l'histoire dans un cadre rigide, ce qui est certes

Dis papa ? Les Story Games c'est mieux pour se taper des nanas ?

Oui mon enfant. Si tu en as assez de dire aux nanas avec lesquelles tu aimerais sortir que tu fais du jeu de rôle... appelle ça autrement !

Les *Story Game* ne réinventent pas le fil à couper le beurre, ils nous proposent de nous retrouver au croisement du jeu de rôle, du jeu de plateau et du théâtre d'improvisation. Mais on se rend compte que ce carrefour est déjà extrêmement emprunté. D'abord, les *Story Game* utilisent l'intégralité des outils du jeu de rôle : règles, meneur de jeu, roleplay, etc. Ensuite, hors le fait que le meneur de jeu est tournant, on ne constate aucune différence avec la manière de jouer de certaines tables de jeu de rôle.

Dans Annalise, il y a... ?

Annalise est le nom d'un des personnages (une ado d'origine allemande) joué par l'auteur et qui a servi à créer le jeu. Mais c'est aussi un jeu de mots qui vous rappelle qu'ici, on fait du jeu de rôle intelligent : lutter contre la bête d'*Annalise* c'est aussi « analyser » la bête qui est en chacun de nous. C'est beau comme un cours de philo de terminale, ou comme Chuck Norris défonçant une porte ouverte.

contraignant, mais aussi très utile puisqu'*Annalise* se passe de meneur de jeu grâce à un astucieux système de MJ tournant. Petit plus, l'exercice est extrêmement didactique pour les joueurs qui éprouvent des difficultés à construire un scénario.

- On ne développe pas son personnage comme dans un jeu de rôle classique. Il n'y a pas d'évolution du personnage pour le seul plaisir de le faire. Chaque développement qui affecte votre personnage est mis au service de l'histoire avant tout. Ainsi, les personnages développent une Vulnérabilité et un Secret, desquels vont découler des caractéristiques connexes. Par exemple, avec la Vulnérabilité : « Je suis vulnérable parce que j'ai un physique ingrat qui fait de moi la risée de mes petits camarades », et le Secret : « Je ne pourrai jamais révéler aux autres que lorsque je perds le contrôle de moi-même je suis doué d'une force surhumaine », les caractéristiques connexes pourraient être : « Hésitant », « Attendant » ou « Cruel ».
- Enfin, une des trouvailles réussies d'*Annalise* est l'autorisation des appropriations. Les joueurs, s'ils ont été emballés par l'ajout narratif d'un autre joueur, peuvent se l'approprier afin de le réemployer. C'est une manière de conserver dans l'histoire un élément qui a plu, qui peut ainsi revenir et qui peut aussi servir d'indicateur en signalant que des choses de l'ordre du surnaturel, de la peur, ou de l'épouvante sont à l'œuvre (par exemple : un volet grinçant rabattu par le vent, un téléphone qui

sonne dans le vide, l'oncle Silas, etc.). C'est une technique narrative qu'emploient souvent les films d'épouvante (dans *La Malédiction*, on pense au chien, à la croix) et les œuvres qui jouent sur le bizarre (comme dans Barton Fink avec le papier peint et la cloche). L'employer en jeu fonctionne très bien lorsqu'il s'agit d'établir une ambiance, et *Annalise* en fait un principe de gameplay à part entière. On applaudit de nos deux ailes de chauve-souris.

Au moment de jouer, il faut dire que la sauce prend vite. La table s'anime. Tout le monde s'amuse. Les joueurs décident tous ensemble de jouer sur le ton, et dans l'ambiance qu'ils veulent. Rien n'est imposé, et c'est très rassurant, parce que ce n'est pas ce qu'on imagine en abordant le jeu.

Une fois passée la nouvelle d'introduction qui mobilise les grands classiques du gothique, mais qui finit par faire du sous *Twilight* (lui-même un peu mou de la canine), et une fois les règles assimilées, *Annalise* cache un petit bijou qui n'apparaît qu'à la page 95 : les scénarios. Originaux, bien conçus, clairs. On en redemande et on ne boude pas son plaisir en les jouant. Certains pourraient même faire l'objet de belles réadaptations pour vos parties de JdR classique.

En définitive, même si le thème n'a rien d'original et malgré ses défauts de rédaction, l'expérience de jeu que propose *Annalise* vaut vraiment le coup d'être tentée.

Shylock

Joueur ou Lecteur ?

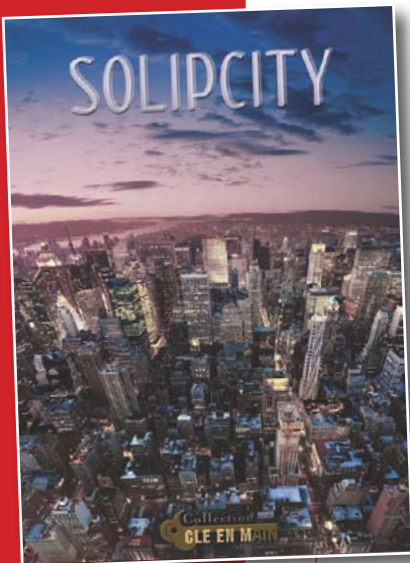
Les deux sans doutes. Un jeu de rôle, une histoire à jouer, et même un jeu de plateau se lisent avant même de se jouer. Et dès les années 1980, les récits, les descriptions d'univers plus ou moins immersives, les nouvelles ont donné vie aux jeux, aussi sûrement que des illustrations. On peut citer avec émotion les nouvelles d'*INS/MV*, les textes d'ambiance que parsème Games Workshop dans ses livrets pour jeux de figurines, et les nouvelles de *Shadowrun*. Malheureusement, il y a eu des dérives aussi, quand le jeu est devenu le prétexte à l'expression littéraire elle-même. Avec le plus souvent des résultats tout à fait piètres ou ridicules. Ici, dès la page d'ouverture, Nathan D. Paoletta s'échoue, proue la première, sur cet écueil.

J'aime :

- + Les scénarios.
- + Une vraie réussite une fois autour de la table.

J'aime moins :

- La nouvelle d'introduction.
- Un auteur très prétentieux.



LIVRE DE BASE + CAMPAGNE | SOLIPCITY (VF)

SOLIPCITY

La cuillère n'existe pas

Vous vous réveillez, seul, dans New-York. Vous n'avez pas de souvenir particulier de la veille. Les dernières semaines ont été de la pure routine et aucun corps ne parsème les rues d'une Manhattan simplement désolée. Que faites-vous ?

Start spreading the news

Certains jeux parviennent à capter l'intérêt dès les premiers instants, dès la première rumeur à leur propos même, mais après la douche froide ressentie ces dernières années face au final de certaines séries, on se méfie aujourd'hui des concepts géniaux. Et plus grand est le mystère, plus grandes sont les craintes. Avec son entrée en matière fracassante, autant dire que *Solipcity* a placé la barre très haut. Pour être honnête, on retient son souffle lorsque l'on entame la lecture de l'ouvrage, qui commence par une exposition de l'intrigue globale. Ce beau départ va-t-il s'effondrer comme un château de cartes ? Et puis, bonne surprise : tout est justifié, expliqué, cohérent, et il est évident que le créateur de cette campagne a pleinement pensé son concept et ne s'est pas contenté d'aligner les idées chocs.

On ne va pas revenir en arrière : vous connaissez le point de départ. Imaginez à présent les premières réactions de vos joueurs. Oui, le prologue de la campagne est un moment réjouissant. Ce qui attend votre table ensuite, une fois les différents personnages-joueurs réunis, ce sont cinq scénarios très différents qui alternent phases de réflexion et scènes d'action plutôt endiablées. Le tout forme une belle quête dont l'enjeu initial évolue progressivement pour amener les PJ à en apprendre plus, non

seulement sur le monde, mais surtout sur eux-mêmes. Jérôme V. serait-il un fan de J.J. Abrams ?

Variés, les scénarios le sont en termes d'ambiance et d'intrigue mais aussi en termes d'intérêt, l'ouverture de la campagne et son final constituant les meilleurs moments de l'histoire. Au moins, pour finir ses aventures, l'élève a peut-être dépassé le maître.

Visite guidée

Le rythme de métronome propre aux campagnes de la collection *Clé en main* est respecté. Si votre groupe sait lire entre les lignes et a pris l'habitude des mécaniques classiques des scénarios issus de l'écurie des XII Singes, l'affaire devrait rouler. En revanche, il paraît évident que de nombreux joueurs vont se sentir perdus sur certains scénarios si leur MJ ne les aide pas un peu, les actions à entreprendre n'apparaissant pas toujours comme la suite logique des séquences dans lesquelles elles s'insèrent.

Lire la campagne du côté du MJ donne un peu l'impression de s'envoyer la soluce d'un bon vieux « point and click », l'ennui en moins, les textes étant bien écrits. Heureusement, la collection a plus d'un tour dans son sac et comme dans *2012-Extinction* et *Asgard*, l'échec est permis.

En soi, cette idée semble parfaitement normale, mais la notion d'échec reste pourtant curieusement absente de la plupart des scénarios fournis dans

Fiche technique

Éditeur • Les XII Singes, collection Clef en main

Prix constaté • 29,90 €

Matériel • 1 livret couverture souple format comics de 64 pages N&B + 10 feuilles de prétrirés + 7 feuilles d'aide de jeu en couleur.



le commerce. C'est vrai, que se passe-t-il si vos joueurs foirent absolument tout ? En général, rien est prévu et les MJ prennent peu à peu l'habitude d'aider leurs joueurs pour que les campagnes ne s'arrêtent pas abruptement et ne stagnent pas bêtement sur un écueil ridicule. Pas dans la collection *Clé en main* : ici, vos joueurs peuvent planter les scénarios les uns après les autres et progresser quand même jusqu'à la scène finale. Évidemment, chaque action a des conséquences et le final sera probablement désastreux en cas d'échecs répétés, mais il faut bien que les PJ aient ce qu'ils méritent. Plusieurs fins différentes sont donc possibles et dépendent directement des actions des PJ. C'est là un point fort de *Solipcity* et de ses prédécesseurs.

L'autre point fort de *Solipcity*, c'est New-York, un personnage à part entière de la campagne dont le supplément d'âme donne du caractère à chaque séquence. La petite déception à ce sujet tient au peu d'informations fournies au MJ pour donner vie à la Grosse pomme. Un travail conséquent attend les meneurs s'ils souhaitent rendre justice à ce décor exceptionnel. La raison de ce manque est évidente et tient au format minimaliste de la collection, où il est bien difficile de faire entrer plus que les scénarios.

Empire state of mind

Solipcity est un bon jeu, une campagne intéressante et originale qui a assez de potentiel pour plaire aux néophytes

comme aux vétérans. Le jeu possède toutefois un défaut, un de ces trucs qui vous ennuie vaguement sans qu'il soit possible de mettre le doigt dessus jusqu'à ce qu'il se révèle soudain quand vous ne vous y attendez pas. Ce truc gênant qui empêche de pleinement savourer *Solipcity* quand on est MJ, c'est son format. Partant d'un tel concept et après l'avoir développé avec autant d'attentions, il paraît finalement dommage d'avoir limité cette campagne à cinq scénarios assez courts. En l'état, *Solipcity* est sympathique, une bonne surprise, un jeu tentant, mais cela ne suffit pas. Plus qu'une campagne en cinq parties, on veut un JdR complet *Solipcity* !

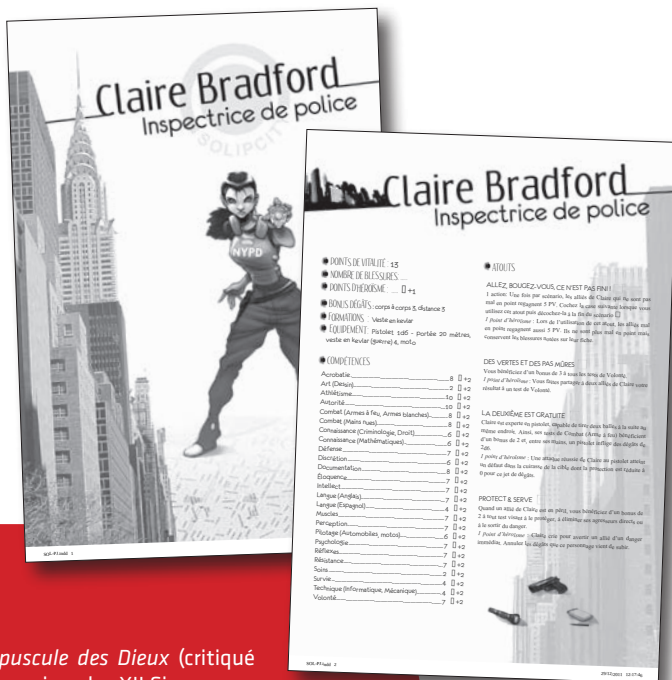
Stéphane Gallot

J'aime :

- Une campagne solide et originale.
- Un final qui ne retombe pas comme un soufflé.
- Du vrai prêt-à-jouer.

J'aime moins :

- La ville de New-York trop peu exploitée.
- On en veut plus !



Et côté technique ?

Avec *2012-Extinction* et *Asgard - Le Crépuscule des Dieux* (critiqué dans ce numéro p. 68), la collection « clé en main » des XII Singes a su poser d'intéressants jalons : un format cohérent de campagne prête-à-jouer et un système de règles qui fonctionnent, accessible gratuitement sur le site de l'éditeur. Pour en savoir plus sur ce format et sur le système commun à tous ces jeux, prenez le temps de repasser par la critique d'*Asgard* ou rendez-vous sur le site des XII Singes : www.les12singes.com



LIVRE DE BASE | LACUNA (VF)

LACUNA 1^{ÈRE} PARTIE

La création du Mystère et la Fille de Blue City

Le site narrativiste.eu se lance dans l'édition papier avec un premier projet en souscription depuis le 20 septembre, un jeu de Jared A. Sorensen qui a raflé à peu près tout ce qui se fait en termes de prix dédiés aux jeux Indies : Lacuna. Plus qu'un jeu, c'est une plongée troublante vers un univers mystérieux mais familier. Plus qu'un livre de JdR, c'est un manuel hautement immersif, un artefact entre le monde réel et Blue City, le cœur de Lacuna.

Première plongée

Lacuna est une expérience. Les premiers mots de l'ouvrage sont explicites à ce sujet : en tant que simple lecteur, Agent du Mystère (PJ) ou Contrôle (MJ), vous faites partie de l'expérience, que vous le vouliez ou non.

En abordant le livre de base qui se présente comme un manuel à l'attention des Agents du Mystère et dont les différentes parties correspondent à des données disponibles en fonction du niveau d'accréditation du lecteur, on plonge instantanément dans l'univers étrange et subtilement décalé de Blue City. On pense de prime abord à des films comme *ExistenZ*, *Matrix* et *Dark City* à cause des codes esthétiques et des images qui viennent à la lecture mais en avançant dans le manuel, le jeu se dote de sa propre ambiance plus proche finalement de *The Cell* et d'*Inception* par son concept et ses descriptions.

Une atmosphère d'inquiétante étrangeté baigne Blue City, une ville belle « comme une jeune fille triste », seule à exister (ou à ne pas exister) avec deux zones distinctes : la Campagne qui l'entoure et à laquelle les agents ne peuvent accéder sans un certain niveau

d'ancienneté ; et cette zone où a lieu le Conflit, une guerre dont les participants restent encore à identifier. Même pour Contrôle, le MJ qui accompagne et guide les Agents dans leur mission, le mystère reste prégnant et les nombreux passages du livre effacés ou raturés augmentent la frustration de ne pas savoir.

Les MJ vont avoir du boulot pour s'approprier l'univers en l'absence de tout exemple de scénario ou de pistes de départ, mais c'est un trip qui marche et qui emporte les imaginations fertiles. Tout bon MJ aura dès sa première lecture d'innombrables idées pour mettre en scène des parties d'anthologie. Après, il restera à les lier en un tout cohérent, ou pas, Blue City offrant aussi la possibilité de faire n'importe quoi et d'évoluer en roue libre sans trop d'ennuis à court et moyen termes.

Une araignée dans le moteur

Côté système, on est dans l'abstrait, l'original et le bien pensé. Pas de points de vie, la santé des PJ est régie par une échelle qui correspond à leur rythme cardiaque. Un nombre de battement par

Fiche technique

Éditeur • Narrativiste Éditions
Prix constaté • 13 €

Matériel • 1 livret couverture
souple de 65 pages en N&B.



Attention Spoiler !

La vérité ? Blue City est un espace aux marges de l'inconscient collectif de l'humanité, un lieu où se perdent parfois les dormeurs durant leur sommeil paradoxal et où les Agents sont volontairement plongés afin de retrouver certains sujets identifiés comme des criminels violents. Les Agents devront-ils les tuer ? Non, les soigner !

La mise au jour de cet espace intermédiaire, réalité alternative cohabitant avec l'inconscient collectif, a permis une découverte majeure. L'homme est bon par nature. Les personnes violentes sont en fait sous l'emprise d'une Personnalité hostile qu'il est possible de chasser (depuis Blue City) afin de libérer le monstre de ces penchants pour en faire un citoyen modèle. Mais si ceci explique la présence des Agents dans Blue City et celle de certaines monstruosités aux franges de leurs perceptions, la liste des énigmes reste longue. Car tous les habitants ne sont pas des Agents ou des Dormeurs, parce que rodent aussi les Araignées dans leur costume militaire de l'ex-U.R.S.S., parce qu'il y a Lacuna, la faille dans Blue City, l'abîme qui attire inexorablement, parce que des mystères restent à résoudre pour le MJ comme pour ses joueurs. Et ce ne sont là que des exemples. Je n'ai même pas évoqué la Petite fille.

minute (BPM) au repos qui est le niveau d'entrée dans Blue City, un rythme BPM optimal qui donne une tranche où le personnage est au top de ses capacités, et un rythme limite indiquant le seuil de danger sont les seuls indices reflétant les constantes vitales, et c'est parfaitement cohérent au vu du background. Ce qui est plus surprenant encore, c'est qu'une fois lancée l'aventure et jusqu'à son terme, le rythme BPM ne pourra qu'augmenter vers la zone limite et ne régressera jamais, un facteur de stress efficace qui fonctionne même pour les joueurs vétérans. On reconnaît d'ailleurs ceux-ci facilement, ils évitent scrupuleusement les jets de dés qui ne sont pas absolument indispensables.

Parlons d'ailleurs des jets de dés, les PJ possèdent trois aptitudes (Puissance, Instinct, Accès) qui se subdivisent chacune en trois talents (Agression, Logistique...). Lorsqu'un joueur doit faire un test, il lance autant de dés que le score de son personnage dans l'aptitude adéquate (+1 dé s'il le souhaite à condition d'avoir le talent approprié) et doit ainsi obtenir un score de 11 ou plus. Une réussite ? C'est noté, mais tu augmentes ton BPM du montant obtenu aux dés. Un échec, c'est raté, et tu augmentes aussi ton BPM avec ton score. Tu peux recommencer immédiatement et continuer jusqu'à réussir mais chaque score acquis aux dés s'ajoute inexorablement à ton rythme BPM. Vous comprenez pourquoi la zone de danger est si vite atteinte.

Dans l'ensemble, tout fonctionne. La machine tient avec des bouts de scotch, peine parfois au démarrage, mais elle roule. Au fil des parties, deux défauts se révèlent tout de même ennuyeux. D'abord, si les joueurs survivants gagnent bien des avantages grâce aux connaissances acquises dans *Lacuna* et découvrent de nouvelles sections du livret de base à mesure qu'ils avancent, une vraie évolution (ou même un semblant d'évolution réellement perceptible sur la fiche de perso) est impossible avec des règles aussi minimalistes. Ensuite, il y a le problème des affrontements, rares mais importants d'un point de vue narratif, qui subissent cruellement l'absence totale de système de combat. C'est un regret, une faille dans le jeu, on fait avec mais le problème est bien là.

Balades sous la pluie

Quand tu regardes *Lacuna*, *Lacuna* regarde en toi. Quand tu joues à *Lacuna*... Les parties de *Lacuna* sont courtes, mystérieuses et poétiques. Il reste toujours des zones d'ombre. Mais quelles balades ! Les joueurs qui aiment le mystère, les films de David Lynch et les trucs un peu tordus ne doivent pas hésiter. Mais joueurs comme MJ doivent bien savoir qu'il s'agit d'un OVNI, d'un jeu où toute la table avance à tâtons, des deux côtés de l'écran... Une expérience en somme.

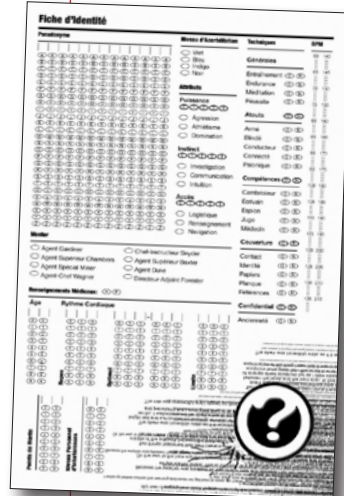
Stéphane Gallot

J'aime :

- + Un contexte fou, génial et justifié (au moins en partie) par le background.
- + Lecture du jeu : 1 heure. Création d'un PJ : 5 mn.
- + Des mystères et des réponses pour le MJ.
- + Un système de règles original et en phase avec l'univers.

J'aime moins :

- Des lacunes dans les règles et pas de système de combat.
- L'impression de se lancer à tâtons et l'absence d'aide pour les MJ débutants.





SUPPLÉMENT | WASTELAND (VF)

LE CHEMIN DES CENDRES

Intro the wild

► **Q**ue serait *Wasteland* sans le Vaste, ces étendues désolées et scarifiées qui témoignent de la folie de la Guerre des Prodiges ? Si le livre de base se concentrait sur le Malroyaume, l'un des derniers îlots où subsiste la civilisation humaine, *Le*

Chemin des Cendres prend le temps de dépeindre toute l'hostilité de ce qui l'entoure : un monde rude et impitoyable qui paraît s'être voué à son annihilation pure et simple.

Aux bordures du Malroyaume, des Veilleurs scrutent avec anxiété par-delà les frontières, aux aguets. Devant eux se déploient des contrées malveillantes : mégapoles cyclopéennes de l'Hier, déserts de rochers sulfureux, marais brumeux et pestilentiels, terres vitrifiées et toxiques, où sommeillent dangers terribles et opulentes richesses, comme autant d'échos à la fois sinistres et glorieux du passé. Tels sont les milles visages du Vaste, cette *terra incognita* qui ronge inexorablement la lisière du Domaine des hommes, et que ce supplément propose d'explorer à loisir. En suivant ce *Chemin des Cendres*, on découvre enfin l'autre versant de *Wasteland* : l'aspect *survival* indispensable à tout bon contexte post-apocalyptique.

Mais le CdC ne se cantonne pas à une incursion dans les Terres Gâchées : cette partie ne représente qu'un tiers de l'ouvrage. Le sentier que le Département vous invite à emprunter, au gré de ce livre totalement maîtrisé (que ce soit au niveau de la maquette ou des informations distillées), constitue aussi une plongée salutaire et exhaustive au cœur de l'univers...

En premier lieu, notons que le Département a clarifié la position de *Wasteland* vis-à-vis du mythe arthurien. C'est écrit noir sur blanc : le premier roi du Malroyaume, Arthur le Pendragon, s'est appuyé sur les légendes arthuriennes pour rebâtir la société humaine, en prenant pour « preuves » de leur véracité les créations délirantes du Prodiges Merlin (détaillé dans le livret de l'écran de jeu). Cette mise en lumière est particulièrement bienvenue, au sens où elle dissipe une bonne fois pour toutes le flou laissé dans le livre de base à ce sujet. Les fondations du monde s'en trouvent fortifiées et l'identité de *Wasteland* en est agréablement renforcée.

Par ailleurs, si le LdB constituait un tour d'horizon global un peu terne du cadre de jeu, *Le Chemin des Cendres* commence à l'explorer plus en profondeur. Les différentes enclaves déjà exposées : Nante, Laval, Rouan, Havre, le Mont Saint-Michel... gagnent en détails et en saveurs. Les enjeux politiques, religieux et culturels se tissent et se complexifient. Les figures emblématiques de chaque cité et communauté émergent...

Ajoutez à cela, sur une cinquantaine de pages, les deux premiers chapitres d'une campagne en huit parties qui s'annonce d'ores et déjà épique et vous disposez d'un excellent complément au setting de départ, qui agrément le fond et met en scène de nouvelles perspectives de jeu. *Le Chemin des Cendres* permet donc d'élargir son champ de vision quant à l'univers tout en affinant les contours des éléments précédemment ébauchés. Ne faites pas attention aux pancartes, sautez-y à pieds joints !

Yoshiaki Mimura

Fiche technique

Éditeur • Le Département des Sombres Projets

Prix constaté • 36 €

Matériel • Livret à couverture rigide de 144 pages couleur.

J'aime :

- ✦ Un cadre de jeu qui prend du relief.
- ✦ Des réponses aux zones d'ombre laissées dans le LdB.
- ✦ Le début d'une grande campagne.

SUPPLÉMENT | DELTA GREEN (VF)

EYES ONLY

Complots non euclidiens

→ **S**i le livre de base de Delta Green nous offre un background touffu et plutôt complet, *Eyes Only* vient renforcer certaines de ses caractéristiques évidentes (la science du complot, bien sûr) tout en apportant un souffle nouveau et bienvenu sur la face occulte du monde moderne.

Des complots

Trois gros chapitres, accompagnés de scénarios et de quelques annexes composent cet ouvrage. La première partie se penche sur les Mi-Gos et leur conspiration, entrant dans le détail de bien des particularités de cette race incompréhensible pour nos pauvres esprits. Pas forcément indispensable, ce chapitre reste un gros plus pour une campagne ayant pour ennemi Majestic 12. Si on ne se jette pas littéralement dessus, le livre de base étant déjà très complet à ce sujet, on a plaisir à trouver ici plus d'informations et a ainsi pouvoir exploiter à fond nos amis insectoïdo-fongoïdes.

Le troisième chapitre est dans la même veine et propose une relecture à la sauce *Delta Green* de l'expérience de Philadelphie menée (suppose-t-on) en 1943 et lors de laquelle la Marine Américaine aurait rendu invisible un destroyer grâce à de nouvelles technologies de camouflage. Ajoutez à cette base une bonne dose de complot militaire-gouvernemental, quelques vrais morceaux de Majestic 12, une pincée de Mythe et vous obtenez le Projet Rainbow. Plutôt bien pensé, on prendra plaisir à jouer quelques scénarios autour et il constitue un ajout très intéressant à insérer dans les campagnes MJ 12.

La vérité est ici

Le morceau de choix est toutefois le deuxième chapitre consacré à la Destinée. Ennemi tentaculaire et surpuissant dirigé par Nyarlathotep lui-même selon certains, il avait été laissée dans l'ombre à la sortie du livre de base. Voici son histoire, son organisation et surtout, ses objectifs. Tout y est et cela restituée à *Delta Green* la part occulte que le reste des théories conspirationnistes avait plus ou moins fait oublier. Exit le gouvernement et les agences fédérales, voilà la rue, le crime organisé et la corruption !

La Destinée est suffisamment bien décrite, efficacement déployée et puissante pour être au cœur d'une vaste campagne. Elle peut même sembler un ennemi trop coriace pour un groupe de PJ... Mais n'est-ce pas là, d'une certaine manière, un retour aux sources de *L'Appel de Cthulhu* ?

Et en dessert ?

Pour compléter le supplément, on y retrouve un lot d'ouvrages occultes et de sorts, quelques précisions sur la vie quotidienne et les manières de faire de l'organisation Delta Green (une aide de jeu très utile aux joueurs) et trois scénarios (plus orientés vers la réflexion que l'action), chacun ayant pour thème l'un des trois gros chapitres du livre. New York ayant désormais son Gros Ver, avec la Destinée, on regrette que les informations la concernant datent d'avant le 11 septembre et n'ai pas été mises à jour.

Un très bon supplément, au sens strict du terme : il complète le livre de base et apporte son lot de nouveautés à un univers déjà excellent.



Fiche technique

Éditeur • Sans-détour

Prix constaté • 42 €

Matériel • Livre à couverture rigide de 260 pages N&B

J'aime :

- + Le grand retour de La Destinée.
- + Beaucoup de fond.

J'aime moins :

- Quelques infos pas mises à jour.

Tristan Blind



Fiche technique

Éditeur • Christophe Hermosilla

Prix constaté • Gratuit (PDF) ; 20,00 € (version papier disponible sur lulu.com)

Matériel • Livre à couverture souple/fichier de 204 pages N&B

J'aime :

- + Le thème est bien respecté et très bien exploité.
- + Un joli suivi de gamme en ligne.
- + Le prix.

J'aime moins :

- Pas toujours bien écrit.
- Il faut aimer les jeux de baston.

➤ **S'**inspirer de jeux de baston et de films d'arts martiaux pour créer un JdR, la tentation était grande mais le pari osé ! Par la volonté de Christophe Hermosilla, ce jeu a finalement vu le jour à l'écart des projecteurs et mérite un éclairage malgré son statut de jeu amateur.

Mortal Street Tekken

Quand on a pratiqué les grandes licences vidéoludiques et qu'on apprécie un minimum les films de genre, l'écueil que l'on craint pour *Tiamat* est évident : une absence complète de background ou un scénario pondu à la va-vite comme pur prétexte aux futurs affrontements. Sur ce point pourtant, *Tiamat* étonne.

Derrière un tissu de légendes urbaines, un conflit millénaire se trame entre plusieurs Royaumes que régissent des Maîtres immortels, lesquels s'affrontent par combattants interposés. Royaume de la Lumière, notre Terre est aujourd'hui au cœur de bon nombre d'intrigues où résonnent en général les entreprises des autres Royaumes. Globalement, les bases sont convenues ; mais le travail est bien fait. Au-delà d'une chronologie et d'un descriptif des différents royaumes, le Livre de Base développe chaque clan, ses objectifs, ses intrigues, membres principaux, techniques secrètes et ajoute même des pistes de scénarios du plus bas au plus haut niveau. Rien à redire.

Fidèle aux lignes directrices de ses inspirateurs, *Tiamat* a su les mettre intelligemment à profit. L'influence de *Bloodsport*, *Tekken* et *Mortal Kombat* se ressent toujours mais elle est diffuse. Bien sûr, il

LIVRE DE BASE | TIAMAT (VF)

Tiamat

Round 1 – Fight !

y a du tournoi d'arts martiaux dans l'air, des boss fights sur les docks, des voyous habillés en biker ; cela dit, l'habillage autour des combats est plus développé qu'attendu et des intrigues complexes peuvent s'épanouir dans ce décor.

Beat them all

Les règles sont classiques et éprouvées. Les tests se font en lançant autant de dés que son score dans la caractéristique appropriée, seul le meilleur dé est conservé et s'y ajoute un score de compétence. La somme obtenue doit atteindre ou dépasser un seuil de difficulté. Une base fonctionnelle. Plus fournie, la partie « combat » a bénéficié d'attentions particulières avec pour chaque art martial (Boxe, Krav-Maga, Kendo, etc.) une arborescence de techniques (Arnis Matador, Ciseaux, Nukite, etc.) qui sont autant de coups « spéciaux » à apprendre. Clairement la bonne surprise du système avec neuf arts martiaux différents et équilibrés dès le LdB.

Autre surprise, le jeu est clairement prévu pour se jouer en campagne avec au bout de la route le titre de Grand maître et des secrets qui ne se révèlent qu'au compte-goutte.

Fatality ?

Avec ses illustrations surprenantes de qualité pour un JdR amateur et sa maquette à l'ancienne, *Tiamat* s'en sort bien. Il a cependant un talon d'Achille : son écriture. D'énormes boulettes parsèment le texte et le plaisir de lecture s'en ressent, particulièrement dans les courtes nouvelles d'ambiance. Pas de quoi se priver pour autant d'une visite sur le site du jeu ou d'une découverte entre amis pour vous faire votre idée.

Stéphane Gallot

LIVRE DE BASE | MONTSEUR 1244 (VF)

MONTSEUR 1244

Brûlez-vous pour vos croyances ?

Vous pensiez vous y connaître en choix cornéliens, en héros qui sacrifient tout pour leurs idéaux ? Le Gouffre de Helm est le siège le plus épique dont vous ayez entendu parler et le Côté obscur la plus sournoise des tentations ? C'est le moment de découvrir *Montségur 1244*. Vous pourriez bien changer d'avis !

16 mars 1244. Après presque un an à subir les assauts des croisés venus des lointaines provinces du nord, les cathares, réfugiés dans la forteresse de Montségur, sortent un à un devant l'armée ennemie. Jeunes et vieillards, enfants et adultes, hommes et femmes. Les inquisiteurs ne leur posent qu'une question : « Renoncez-vous à votre hérésie ? ». Sans sourciller, plus de deux cents choisissent le bûcher.

Le ventre de la bête

Montségur 1244 est un jeu narratif* danois qui vous permet de revivre le chant du cygne de l'utopie cathare. Organisé en 4 actes qui représentent les principaux temps forts du siège, ses règles sont extrêmement simples. À tour de rôle, les joueurs décrivent chacun une scène où leurs camarades vont incarner divers personnages parmi ceux choisis en début de partie. Tout le monde joue de façon classique, et quelques rares restrictions fluidifient le tout. Ainsi, il est impossible de tuer le personnage principal d'un autre joueur sans son accord, et, lorsque deux d'entre eux peinent à trouver un consensus, celui dont c'est le tour tranche. Pour le reste, des cartes aident à trouver l'inspiration et permettent de rajouter des éléments nouveaux en jeu.

Si le jeu séduit, c'est avant tout par son thème, qui mêle l'épique au cornélien, et par la façon réellement brillante dont sont construits les personnages pro-

posés. Leurs relations et les quelques questions qui les définissent permettent de susciter beaucoup de jeu durant la partie. De même, la structure en actes, pensée pour aider la prise en main, est particulièrement inspirante. Ne serait-ce que pour être réutilisée dans vos parties classiques.

L'idée d'intégrer l'extension du jeu à la version française est incontestablement bonne, mais côté forme, la réalisation pêche un peu, crée de légères contradictions dans le texte, et la police choisie pour les titres des cartes manque de lisibilité. Le matériel fournit est certes correct, mais on regrette qu'il ne soit pas un peu plus luxueux.

Au final

Vous l'aurez compris, malgré ses quelques maladrotes, *Montségur 1244* est un excellent jeu et je ne saurais trop vous le conseiller. Passé relativement inaperçu sous nos latitudes lors de sa sortie en VO, cette perle longuement ciselée par Frederik J. Jensen fait indubitablement partie du haut du panier des jeux narratifs. On ne peut que se réjouir de le voir enfin traduit dans notre langue.

Jérôme « Brand » Larré

* Un jeu narratif ? Mais c'est pas du jeu de rôle !

Oui et non. Oui, si vous partez du principe que vous interprétez des personnages. Non, si vous êtes un fétichiste ludique qui a décrété que notre loisir ne pouvait pas évoluer. Mais qu'importe l'étiquette. Soyez juste conscient – au cas où vous y seriez allergique – qu'il s'agit d'une « sorte » de jeu de rôle sans meneur ni hasard, et où vous contrôlez plusieurs personnages (mais jamais simultanément).



Fiche technique

Éditeur • Les Écuries

d'Augias

Prix constaté • 12,95 €

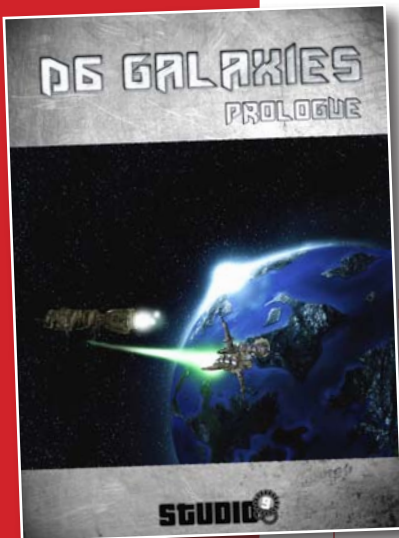
Matériel • Livre à couverture souple de 64 pages N&B

J'aime :

- + Le thème, les personnages.
- + Des règles simples mais efficaces.
- + L'extension qui est incluse.
- + Une vraie jouabilité (que l'on ne soupçonne pas à la simple lecture).
- + Une bonne porte d'entrée vers les jeux narratifs.

J'aime moins :

- Certains choix de polices peu lisibles.
- Une finition laissant parfois à désirer.



Fiche technique

Éditeur • Studio 09
Prix constaté • 27 €

Matériel • Livret à couverture souple de 326 pages N&B

One Dice, Infinite Possibilities !

Héritier du *D6 System* inauguré avec le jeu de rôle *Star Wars* de West End Games en 1987 puis formalisé et étendu par l'éditeur en 1996, le système *D6 Intégral* est une licence désormais libre qui a été adaptée tout au long de son histoire pour de nombreux univers génériques : *D6 Space*, *D6 Adventure*, *D6 Fantasy*, mais aussi pour les adaptations en jeu de rôle de licences célèbres comme *Men in Black*, *Hercule et Xena*, *La Caste des Métabarons* ou la gamme *DC Universe* (sous son itération *D6 Legends*). Bref, un système de règles mythique qui ne rajeunira sûrement pas certains d'entre nous...

LIVRE DE BASE | D6 GALAXIES (VF)

D6 GALAXIES PROLOGUE

In Galaxies far, far away

Mélangez quelques morceaux de *Star Trek* avec trois cuillérées à soupe de *Star Wars*. Ajoutez-y une pincée de *Firefly* et un soupçon de *Farscape*. Faites revenir... Ce *Prologue*, sorte de mise en bouche à *D6 Galaxies*, est un melting pot de saveurs classiques mais efficaces qui s'inscrit dans la directe lignée des canons du space opera.

Le contexte de *D6G* est celui d'une guerre intersidérale entre la Fédération, une sorte d'ONU intergalactique qui a pour vocation le maintien de la paix et l'exploration des étendues encore non cartographiées, et les Corporations, des consortiums tentaculaires dont le seul objectif est le profit. L'humanité a depuis longtemps essayé depuis la Terre vers les confins de l'espace, grâce à la technologie Dc^2 , qui rend le voyage supraluminique possible en permettant aux vaisseaux de transiter par une dimension alternative aux lois physiques altérées. Elle a découvert au cours de ses pérégrinations un secteur de l'univers baptisé les Constellations, alors sous la domination de races extraterrestres rivales et ennemies.

Suite à un premier contact difficile, les humains parvinrent à fédérer les Ashikis, les Azuréens, les Dorgs, les Florans et les Woldens au sein d'une alliance pérenne. Cette coalition hétéroclite, régie par la Fédération nouvellement créée, étendit son domaine sur les régions avoisinantes, repoussant ses frontières toujours plus loin. Cette expansion permit d'initier des contacts diplomatiques avec d'autres civilisations : les Elviots, les Gralishs, les Gundans, les Jaelens, les Reliths... mais elle fut aussi marquée

par de nouvelles guerres impitoyables. Les terribles So-Ko-Ssel, êtres constitués d'énergie électrique, firent planer pendant longtemps une menace fondamentale sur l'union des autres peuples des Constellations, et pire encore, une guerre civile totale éclata au sein de l'alliance... Un conflit qui continue toujours d'embraser les systèmes, et qui ne semble pas vouloir trouver d'issue.

Par ailleurs, l'humanité fut ébranlée par un choc effroyable. Sans coup de semonce ni signe avant-coureur, tout contact avec la Terre fut perdu. Les sauts Dc^2 cessèrent de fonctionner. Toute possibilité pour les pionniers humains de regagner leur berceau fut soudain anéantie. L'humanité était devenue orpheline.

Ce *D6 Galaxies Prologue*, s'il ne brille pas par son originalité, a le mérite de proposer un contexte familial et donc facile à prendre en main. C'est du *space op*, et ça se sent ! À sa lecture, on pense immédiatement à *Deep Space Nine*, à *Mass Effect*, à *Babylon 5*... Ce qui permet de tout de suite appréhender la dynamique proposée, d'apprivoiser l'univers et d'en ressentir les enjeux futurs. On pourra facilement passer sur la qualité des illustrations et quelques conceptions astrophysiques douteuses (ce n'est pas un ouvrage de *hard science*, c'est précisé) pour saluer la cohérence et la justesse de son contenu : les informations proposées sont bien senties, les civilisations extraterrestres suffisamment bien exploitées pour souligner l'aspect cosmopolite de l'environnement de jeu (c'est un peu comme entrer dans la Cantina)... *D6G* est à l'image du système *D6 Intégral* : facile à apprivoiser, bien rôdé et particulièrement bien adapté aux envolées épiques du genre.

Yoshiaki Mimura

LIVRE DE BASE | ON MIGHTY THEWS (VF)

ON MIGHTY THEWS

Avec Pulp, 100% pur jus

Jeu de rôle-concept, *On Mighty Thews* est un pur objet ludique non-identifié basé sur une dimension collaborative entre les joueurs et le meneur, et de fortes doses de narrativisme chevronné.

On Mighty Thews prend pour cadre les univers de la littérature *pulp* des magazines américains du début du 20^e siècle, et plus particulièrement celui de la *Sword & Sorcery* démocratisée par Robert E. Howard (le père de *Conan le Barbare*), Fritz Leiber ou Michael Moorcock.

L'originalité de ce JdR tient au fait qu'il ne propose pas de contexte véritable. Charge aux joueurs de le définir à travers la création de personnage. Ce sont les traits de caractère choisis qui ébaucheront le monde dans ses grandes lignes, et les situations vécues par les personnages qui l'affineront au fur et à mesure des aventures.

Cela fait d'OMT un jeu clé en main et bac à sable pouvant facilement se caler sur le pouce et à l'improviste avec des parties n'excédant pas les 3 heures. La prise en main est aisée, les règles faciles à appréhender : OMT est un *prêt-à-jouer* qui ne demande que 20 minutes de préparation et une bonne dose d'improvisation.

Car c'est là que se trouve la petite étincelle qui fait d'OMT un petit bijou d'interaction. Le rôle du meneur se cantonne à proposer une situation et un enjeu : *Une barricade échaufaudée par des bandits se dresse sur votre chemin. Passerez-vous sans vous faire remarquer ou les gardes vous repéreront-ils ?* Suite à l'unique jet de dés qui sert à résoudre cette situation (dans ce cas, passer incognito), et sur un succès, le joueur, en fonction de l'ampleur

de sa réussite, sera mis à contribution pour apporter, en toute liberté, des détails ou de nouvelles orientations à l'histoire. Par exemple : *Nous nous faufilons à travers la barricade en profitant du sommeil d'un des brigands pour découvrir qu'ils sont en réalité des soldats à la solde du roi Urag-Shar, le mortel ennemi du duc pour lequel nous travaillons...* Qu'importe que Urag-Shar soit une totale invention du joueur. Cette improvisation donne au meneur de nouvelles données sur lesquelles rebondir pour dynamiser l'histoire.

La valeur fondamentale autour de laquelle se fonde OMT est donc la construction d'une histoire mémorable. Joueurs et meneur y sont les artisans d'un récit épique. Et là encore, point de superflu : il est conseillé de jouer uniquement des scènes intéressantes (qu'elles soient d'action ou de caractérisation), et ne pas s'appesantir sur les moments plus atones. Cela donne un ensemble dynamique et très cinématographique, tout en ellipses et climax, sans fioritures.

Cette mise en sourdine du rôle du meneur, qui prend un rôle de chef d'orchestre, et le fait que le joueur officie aussi en tant de narrateur (l'obligeant donc à prendre du recul par rapport à son interprétation du personnage), pourront en déstabiliser plus d'un. Mais OMT est un vecteur idéal pour penser et expérimenter le jeu de rôle de manière légèrement différente : joueurs et meneur sont ici au service de l'histoire. Et en fin de partie, quel plaisir de se dire, rétrospectivement : *c'est nous qui avons créé cette geste incroyable ?*

Yoshiaki Mimura



Fiche technique

Éditeur • La boîte à Heuhh

Prix constaté • 9,50 €

Matériel • Livre à couverture souple format comics de 48 pages N&B

J'aime :

- + Que la création de l'univers se fasse en même temps que celle des PJ.
- + Facile à mettre en place.
- + Pour joueurs vétérans.

J'aime moins :

- À ce prix, difficile de faire des reproches.



KIT D'INTRODUCTION | LES OMBRES D'ESTEREN (VF)

0. PROLOGUE

Le meilleur miroir est l'œil d'un ami

– Proverbe gaélique

Sous sa forme PDF, la remise à disposition du kit de démarrage des *Ombres d'Esteren* (précédemment publié dans le n°15 de *Jeu de Rôle Mag*) est une excellente chose pour le jeu et le JdR en général. Il permet en effet à l'acheteur

potentiel de se faire une idée « sur la bête » avec une présentation de l'univers, des règles light, des pré-tirés de qualité et trois scénarios dans l'esprit du jeu. L'initiative est appréciable, la recherche informative étant désormais forcément déformée par le buzz des looooongs (et souvent inintéressants...) fils de « j'aime/j'aime pas » des forums. J'apprécie vraiment ce côté «goutez-y avant d'acheter».

Néanmoins, une étonnante mise en abyme s'opère à la lecture de l'ouvrage, donnant l'impression de se glisser dans la peau du patron d'Europacorps en train de parcourir une plaquette de projet d'investissement. Certes, c'est très beau. Mais cela reste tout de même un peu creux en termes de présentation concrète de l'univers. De même, j'ai du mal avec la mise sous silence de la magie, des miracles de la foi et de la Santé mentale (ce dernier point étant quand même l'aspect le plus titillant du jeu). Restent les scénarios formant un triptyque d'introduction à la future campagne annoncée et qui justifient à eux seuls le téléchargement (gratuit après inscription) du PDF. Un prologue est la première partie d'une œuvre littéraire servant à situer les personnages et l'action de l'œuvre. Ce teaser assure donc le job et le fait bien même s'il aurait été perfectible dans cette nouvelle version (un glossaire par exemple aurait été le bienvenu).

Quid de l'édition en version papier avec le titre « *O - Prologue* » ? Je suis beaucoup plus dubitatif quant à ce choix éditorial, notamment pour le retour sur investissement que cela représente, alors même que le péquin moyen peut l'imprimer par ses propres moyens ou via lulu.com par exemple. Évidemment, le résultat sera moins beau et l'achat impulsif en magasin totalement éradiqué. En fait, mon grand regret est de ne pas trouver dans ce *Prologue* un vrai cadre « témoin » mettant en scène une petite communauté typique (un approfondissement du Val Dearg par exemple). En réduisant à deux scénarios voir en proposant un format « Grand écran », les auteurs auraient eu la place pour caser une version light des règles manquantes précédemment évoquées. Et au final, nous aurions eu là un vrai jeu à part entière, un vrai « *Prologue* » esthétiquement superbe et dédié aux curieux désirant s'initier à *Esteren* à peu de frais. Et cela sans céder à la facilité. J'y voyais même l'opportunité de développer une gamme « initiation » avec des scénarios dédiés sous la dénomination générique de « *Présages* » (via les revues ou la communauté des fans).

Mettre en ligne un PDF est une chose. Vendre un « vrai » livre (dans tous les sens du terme) s'intégrant vraiment dans une gamme en est une autre. Et là, dommage, c'est raté selon moi. Cette version en « dur » reste donc de l'anecdote pour collectionneurs. Cela dit, pour 10 euros, achetez-la quand même, c'est beau, l'auto-impression vous coûtera plus cher et il n'y a pas de scénars dans le Livre 1 – Univers...

Philippe Rat

Fiche technique

Éditeur • Agathe RPG/
ForgeSonges

Prix constaté • Gratuit (PDF),
9,90 € (version papier)

Matériel • Livret à couverture
souple de 80 pages couleur

J'aime :

- + C'est plein de belles illustrations.
- + Trois scénarios pour se faire une idée du jeu.
- + Gratuit en PDF et pas cher en version papier.

J'aime moins :

- Déjà publié dans *JdR Mag* n°15
- Ce kit de découverte passe sous silence des éléments majeurs du jeu



SUPPLÉMENT | D6 GALAXIES (VF)

LES IMMORTELS

The final frontier...

Ce court supplément pour *D6 Galaxies* est dédié au *CoDEX*, l'organe de la Fédération en charge de la découverte de nouveaux mondes étranges, de nouvelles vies et d'autres civilisations... Ces aventuriers entrent en stase pour de longs mois, voire des années de sommeil artificiel, dans le but de s'enfoncer toujours plus loin dans les étendues inconnues. Leurs séjours répétés en *cryo-tubes* leur allouent une longévité prolongée : c'est de là que vient leur nom d'*Immortels*. Mais en échange, ils ne vivent l'histoire que par intermittence, et voient leurs proches mourir avant eux.

Si vous avez choisi la facette de l'exploration pour jouer à *D6G*, ce supplément est pour vous. Il est composé de deux parties : une nouvelle d'ambiance et des aides pour mettre en scène cet aspect particulier du *space op*. Le contenu est léger, mais le prix aussi. Il vaut donc le coup d'œil, sans être indispensable.

Yoshiaki Mimura

Éditeur • Studio09

Prix constaté • 7 €

Matériel • Livre à couverture souple de 66 pages N&B



SCÉNARIOS | L'APPEL DE CTHULHU V6 (VF)

LES OMBRES DE LENINGRAD

Idéal pour se lancer

Derrière des couvertures façon *Weird Tales*, ce supplément avec ses descriptions à lire telles qu'elles aux joueurs, ses personnages prêtirés, ses multiples aides de jeux et ses illustrations abondantes, affiche clairement son objectif : proposer à des MJ et joueurs pas forcément expérimentés des aventures prêtes à jouer et faciles à mettre en place.

Les trois scénarios situés dans les années 20 misent sur le dépaysement (Londres, Le Caire et Leningrad) ainsi que sur des intrigues classiques ayant prouvé leur efficacité. Un investigateur vétéran aura un arrière-goût de déjà vu mais le néophyte de *L'Appel de Cthulhu* trouvera dans ces pages de quoi s'assurer une vraie découverte du Mythe et du jeu, avec une préparation minimale.

L'objectif est atteint et cet ouvrage bien réussi.

Tristan Blind

Éditeur • Éditions Sans-Détour

Prix constaté • 27 €

Matériel • Livre à couverture rigide de 144 pages N&B



SUPPLÉMENT | Z-CORPS (VF)

U.D.O.a.

The Day it All Goes Wrong

L'épidémie avance. Dans *U.D.O.a.*, les personnages se retrouvent confrontés au premier bouleversement politique majeur de la gamme. Abordant la 9^{ème} semaine de l'épidémie, le supplément se concentre sur l'extérieur des zones infectées (les zones frontalières, les zones vertes, l'étranger...) dans une ambiance qui lorgne fortement vers le thriller technologique et politique.

La thématique du supplément est bien traitée et le livre grouille d'accroches scénaristiques et de lieux atypiques, donnant ainsi de la matière pour de multiples scénarios (pas forcément remplis de zombies d'ailleurs !). On a aussi droit à quelques gadgets supplémentaires, un nouveau type d'Hostile et un scénario. Un bon supplément pour varier les plaisirs et voir enfin l'entrée en jeu des acteurs majeurs de l'histoire.

Julien Dutel

Éditeur • 7^{ème} Cercle

Prix constaté • 25,00 €

Matériel • Livret de 80 pages bichromie couverture souple



ACCESSOIRE | L'APPEL DE CTHULHU V6 (VF)

ÉCRAN DELTA GREEN

Un écran pour cacher aux joueurs la vérité

Exclusivité de Sans Détour pour la gamme *Delta Green*, voici un bel écran dont l'illustration très évocatrice est tout à fait dans le ton. Seul petit bémol : celle-ci est tout de même un peu trop sombre. Le scénario qui l'accompagne, inédit en français, est assez original. L'action se déroule dans une base militaire US isolée où une poignée de soldats en disgrâce (les PJ) gardent un cimetière d'épaves aériennes. L'arrivée d'un étrange van de l'USAF va déclencher une série d'événements placeront les joueurs au cœur d'un huit clos tendu où folie, rencontre du 3^{ème} type et conspiration se mêleront. Idéal pour animer un « one-shot », ce scénario peut servir d'introduction à *Delta Green* (mais dévoile beaucoup de secrets).

Olivier Hézères

Éditeur • Éditions Sans-Détour

Prix constaté • 20 €

Matériel • écran 3 volets rigide au format A4 paysage avec un livret N&B de 20 pages



SUPPLÉMENT | SHADE (VF)

CONFIDENZA

À l'ombre de la boîte

Les Ludopathes ont mis les petits plats dans les grands pour le premier vrai supplément officiel de la gamme *Shade* avec une pléiade de matériel présentée dans un coffret... La grande classe ! Au-delà de la forme, le fond est de qualité avec des aides de jeu capitales pour faire évoluer correctement les ombres de vos PJ, trois solides et surprenants scénarios aux ambiances étonnamment variées, une vaste galerie de PNJ prêts à l'emploi. Que de l'utile et du prêt à jouer, le tout soutenu par de belles plumes dans le style frais et proche du lecteur du livre de base. On pourra certes ergoter sur le caractère surexposé ou non de l'illustration de l'écran (les avis divergent à la rédaction), il reste que l'image est dans le ton (et toc !) et que l'on est en présence d'un très chouette apport pour la gamme. *Confidenza* renouvelle la profondeur et les saveurs des séduisantes ombres de Néolim. Un indispensable pour la gamme.

Stéphane Gallot

Éditeur • Les Ludopathes

Prix constaté • 31,90 €

Matériel • Coffret contenant 1 écran rigide 4 volets, 1 écran souple, 1 carte A2 recto-verso et un livre à couverture souple de 104 pages en N&B.



SUPPLÉMENT | LOUP SOLITAIRE (VF)

LIVRE D'AVENTURE

Du ki pour les fans

Après *Le Grimoire du Magnamund* et *Le Livre de Règles*, *Le Livre d'Aventure* vient compléter la gamme *Loup Solitaire* de belle façon en apportant un éclairage significatif sur le Sommerlund, sa géographie, son histoire et surtout, ses cités. Copieusement développées, celles-ci sont des nids d'intrigues et d'aventures et leurs descriptions assez détaillées occupent près d'un tiers de l'ouvrage. Les deux autres tiers offrent au lecteur un contenu à l'utilité moins immédiate mais qui comblera certainement les fans : deux aventures dont vous êtes le héros (des vraies, à lire avec les numéros) et un bestiaire comptant plus de 70 animaux et monstres pour enfin restituer à vos rencontres les créatures originales créées par Joe Dever. Les illustrations ont toujours ce petit goût de nostalgie pour les anciens lecteurs des aventures du *Loup Solitaire*. Achat impératif pour les amateurs de ce JdR à l'ancienne.

SG

Éditeur • Le Grimoire

Prix constaté • 32 €

Matériel • Livre à couverture souple de 208 pages N&B.



ACCESSOIRE | L'APPEL DE CTHULHU V6 (VF)

ÉCRAN 30^e ANNIVERSAIRE

Écran bis (en moins bien)

Sans Détour aime les écrans. Pas moins de quatre écrans pour l'AdC en à peine 3 ans ! Le moins que l'on puisse dire c'est pourtant que cet écran commémoratif pour les 30 ans de la gamme est loin de faire l'unanimité. Au-delà de l'aspect artistique (au demeurant, l'illustration est correcte), il est vrai que cet écran ne dépasserait pas sur une table de *Conan* ou de *Midnight*, et paraît donc plutôt décalé pour animer une partie du Grand Ancien hors du cadre spécifique pour lequel il semble avoir été conçu : la campagne *Les Trois tourments de Tadjourah* du nouveau livre de base.

Reste le scénario, « *La Quête d'IRA, non ?* » (Jeu de mot revendiqué), original par son cadre (la Guerre d'indépendance Irlandaise en 1920) mais classique dans son déroulement et plutôt orienté action (avec un boss final un poil ridicule). Celui-ci constitue un bon one-shot, parsemé de photos d'époque très évocatrices.

OH

Éditeur • Éditions Sans-Détour

Prix constaté • 20 €

Matériel • écran 3 volets rigide au format A4 paysage avec un livret N&B de 20 pages



ACCESSOIRE | L'APPEL DE CTHULHU V6 (VF)

L'ATLAS DU MYTHE

L'appel de la collectionniste

Enchâssé dans un étui en carton triangulaire, l'*Atlas du Mythe* regroupe ni plus ni moins les sept belles cartes couleur apparaissant à partir de la page 52 dans l'édition 30^{ème} anniversaire de *L'Appel de Cthulhu*. Proposées en format poster 60 x 40 cm, six de ces très jolies cartes recensent les traces laissées par le Mythe à travers le monde, tandis que la dernière retrace les itinéraires de six des plus grandes campagnes de l'AdC. Un très bel objet de collection, mais dont l'utilité en termes ludiques reste assez limitée... En effet, ces cartes dévoilent certains éléments utiles aux MJ, mais que leurs joueurs ne sont pas censés connaître (il aurait pu être judicieux de proposer au verso de chaque poster la même carte dans une version vierge à destination des joueurs).

OH

Éditeur • Éditions Sans-Détour

Prix constaté • 30 €

Matériel • 7 cartes en couleur format poster (60 x 40 cm) dans un étui en forme de prisme triangulaire



ACCESSOIRE | FANTASYCRAFT (VF)

ÉCRAN DU MJ

Du muscle et des mailles

Arrivé en boutique peu après son massif livre de base, l'écran de *FantasyCraft* s'accompagne d'un scénario musclé en quatre parties qui fait la part belle à l'exploration et à l'action.

Parfait pour initier une table à *FantasyCraft*, destiné à des groupes que n'effraient pas les scènes de baston, *Un festin digne d'un Démon* est une aventure bien construite qui laisse même un peu de liberté aux PJ dans son déroulement. Le livret s'achève avec des plans et une aide de jeu. Du bon matériel auquel on ne peut reprocher que sa présentation trop sévère qui ne respire pas le fun.

L'écran, quant à lui, affiche une sombre et splendide illustration originale qui ravira vos joueurs. Une création exclusive à la gamme VF et assurément l'un des plus beaux accessoires de MJ made in France de l'année 2011.

SG

Éditeur • Le 7^e Cercle

Prix constaté • 22 €

Matériel • Écran rigide 4 volets et Livret souple de 28 pages N&B.

LA SÉLECTION DE **RAVAGE**
La Magie des Jeux de Figurines Fantastiques

L'ACTU DES JEUX DE (OU AVEC) FIGURINES

Les fêtes de fin d'année sont déjà loin derrière nous et vous avez dû vous faire plaisir ou faire plaisir à vos proches en gavant la hotte de jeux. Notre sélection est de plus en plus drastique du fait d'une multitude de sorties. Et ce, quelque soit le type de jeu. En tout cas, du côté des figs c'est Byzance !

GAMES WORKSHOP

Dreadfleet

Le nouvel opus *one shot* de la firme anglaise nous embarque sur les mers du Vieux Monde. Il propose de reproduire des batailles navales avec dix bateaux très différents et typés. Typés de par leurs silhouettes mais aussi par les règles proposées. Le jeu est déjà magnifique à l'ouverture de la boîte. Les grappes plastiques méritent d'être mises sous cadre et accrochées au mur. Évidemment, il est de bon aloi de monter et peindre les figurines des navires, les accessoires et les décors. Tout est fourni dans la boîte pour vivre de passionnantes parties haletantes et pleines de rebondissements,

servies par un tapis de jeu en tissu de toute beauté. Le jeu est immersif dans tous les sens du terme. Dépêchez-vous afin de vous procurer les derniers exemplaires en boutique.

MANTIC GAMES

Warpath

Une autre société anglaise investit et s'investit dans le jeu de figurines. Mantic a déjà plusieurs jeux à son actif et la plupart font de l'oeil à l'ogre GW. Après *Kings of War* qui reprend les éléments à succès de *Warhammer*, son pendant futuriste vient de sortir sous le nom de *Warpath*. La boîte de base propose deux petites armées, l'une très classique comprend



Ci-dessus un nain de l'espace pour Warpath.

Ci-contre le charme du combat naval avec le très beau Dreadfleet.



des peaux vertes et l'autre reprend un concept laissé à l'abandon : les nains. Des nains, oui, mais de l'espace (!) comme les fameux squats d'un autre temps. Alors attention, les règles de la boîte, dispo sur le net (et dont Ravage s'est occupé pour la VF), sont en bêta. Elles ne sont pas définitives. Les auteurs comptent en effet sur vous pour rapporter erreurs et réflexions qui permettront à terme d'aboutir à un système épuré. D'ailleurs les règles sont rapides et faciles à assimiler, le but étant de se mettre à jouer sans perdre de temps. Les figurines sont de bonne facture et devraient plaire à un grand nombre, entre autres parce que leurs prix sont attractifs.

Dernière minute

Un jeu de plateau à la *Space Hulk* se prépare chez nos amis anglais : *Project Pandora*. À surveiller sur leur blog...

MERCS MINIATURES

Mercs

En 2183, les sorties de figs ne ralentissent pas chez Merccminis avec les flashy Keizai Waza qui vous donnent la possibilité d'utiliser une arme hyper puissante mais qui peut être à double tranchant et les Sefadu efficaces au corps à corps et capables de submerger n'importe quel ennemi. Au niveau des accessoires, signalons aussi de magnifiques tapis de jeu en vinyle et deux séries de jetons couleurs.

FFG - EDGE

Dust Tactics - Boîte de base édition révisée

FFG et Edge proposent une nouvelle boîte de base dans un format plus petit que pour la première et avec un matériel plus léger. Exit les tuiles de terrain modulaires, 2 posters double face permettent désormais de soutenir les différents scénarios. De nouvelles figurines, complémentaires à celles déjà existantes, vont s'affronter pour des premières par-

ties d'initiation, et pour d'autres plus développées. Elles sont toujours aussi magnifiques et donnent envie d'initier autrui aux jeux de figurines.

Operation Zverograd

Au printemps une nouvelle faction va permettre à vos camarades de vous affronter différemment grâce aux SSU : Sino-Soviet Union. Cette armée, très CCCP, démontrera son efficacité marxiste grâce à de nouveaux marcheurs de combat et des unités volantes ainsi que les règles qui vont avec. Un peu de patience si vous voulez voir rouge en jouant à DT.

Dernière minute

Un transfuge de chez GW, Andy Chambers pour ne pas le nommer, proposera d'ici quelques semaines de nouvelles règles de jeu pour jouer sans case, le tout présenté sous la forme d'un livret. Une nouvelle façon de jouer à *Dust Tactics* mais cette fois à la manière d'un vrai jeu de figs.

BATTLEFOAM

Mousses de rangement

La petite entreprise dynamique américaine propose depuis quelques temps des mousses de rangement à insérer dans les boîtes de vos jeux de figs préférés. Cela permet un rangement rapide et surtout une protection sans faille de vos personnages, véhicules et décors lors de leur transport. Battlefoam compte envahir le marché européen dès 2012. Surveillez donc la sortie de leurs futurs produits pour un investissement bénéfiques à long terme pour vos collectors.

Jeux de plateau avec figurines

FFG - EDGE

Gears of War

Encore une fois FFG prend un thème, en l'occurrence le jeu *Gears of War*, →



Ci-dessus deux nouvelles figurines pour *Dust Tactics*.

Ci-dessous une mousse de rangement *Battlefoam*.





Ci-dessous, le plateau de jeu de *The Adventurers*.



Ci-dessous, le plateau de jeu de *Escape*.



et y applique un système. Saint Corey, ne pas oublier de brûler un cerje à son nom, nous a concocté un moteur de jeu avec une Intelligence artificielle qui fonctionne sans anicroche. Le principe développé rappelle celui de *Castle Ravenloft* de WoTC mais avec des concepts collants au plaisir ludique du jeu dont il est inspiré. Les figurines sont de toute beauté même avec un simple lavis.

The adventurers : La Pyramide d'Horus

Le premier opus nous avait surpris par son originalité, sa jouabilité et ses figurines d'aventuriers et donnait l'envie d'aller explorer d'autres cieux. C'est chose faite avec ce deuxième jeu qui emmène les personnages avides de trésors dans un temple égyptien.

Cette fois, il faudra faire un aller-retour afin de récupérer un maximum d'objets sans perdre de temps. Même mécanique, on ne change pas une équipe qui gagne, mais histoire différente. Jamais deux sans trois, Chine ? Afrique ? Antarctique ?... Où sera situé le prochain ?

Dernière minute

FFG a récemment acquis la licence *Star Wars*. Du coup, deux jeux sont déjà prévus. Un jeu de cartes et surtout un jeu de figs représentant des vaisseaux : pour l'instant, les chasseurs des épisodes 4, 5 et 6. De la baston spatiale dans votre salon en perspective.

ASMODÉE

Claustrophobia

L'extension pour *Claustrophobia* est sortie avant les fêtes et apporte de la diversité dans le plaisir de jouer. De nouveaux personnages de la gente féminine viennent compléter les rangs

des humains, et des démons canins aux dents bien aiguisées risquent bien d'agrémenter les tunnels avec les restes de ces premiers.

Des tuiles de terrain, de l'équipement, des dons, des événements supplémentaires vont renouveler vos parties. Vu le manque de clémence climatique actuel, vous avez déjà dû accumuler les soirées claustro. On a juste envie que cela continue et dure encore plusieurs années.

PULSAR

Ultimate Warriorz

Un jeu avec des figurines, mais en carton. Des archétypes très différents et très typés s'affrontent dans une arène très étroite. Une main de huit cartes pour chaque joueur que ce dernier gère en choisissant une unique carte à chaque round lorsque c'est son tour de jouer. Une carte jouée est mise de côté. Chaque carte représente une action spécifique qui peut permettre d'agir au corps à corps, à distance, de se déplacer...

Le choix est à chaque fois crucial et doit se faire en fonction du placement des autres personnages. Un bon petit jeu très vivant concocté par Frédéric Henry (l'auteur de la gamme *Timeline*) et illustré par Jean-Baptiste Reynaud (qui signe de nombreuses illustrations dans ce numéro).

RAVAGE HORS SÉRIE

Eden/Escape

Ravage a pris son courage à deux mains et a proposé fin 2011 *Escape*, un jeu de plateau sous format magazine avec deux planches de silhouettes prédécoupées en carton dur, un poster double-face qui fait office de plateau, des cartes de profil et un livret de règles/scénarios. Tout cela pour jouer dans le monde du jeu de figs *Eden*. Un jeu de plateau avec des figurines pour une très modique somme.

L'expérience risque de se renouveler à l'avenir.

Farid Ben Salem

JEU DE PLATEAU

SHERLOCK HOLMES

Détective conseil

Certains classiques ne devraient jamais être épuisés et pourtant, il s'est écoulé vingt-six ans entre la sortie de la première édition de Sherlock Holmes, détective conseil chez Jeux Descartes et sa récente réédition chez Ystari Games.

Qu'est-ce que c'est ?

Une boîte contenant un livret de règles, un petit annuaire et une grande carte de Londres, ainsi que dix livrets d'enquête présentant chacun une énigme et sa solution. Côté matériel, c'est plutôt joli, avec de la couleur et du papier glacé.

Comment ça marche ?

Le principe est simple : vous lisez le cas présenté dans le livret d'enquête. À partir des informations qu'il contient, du *Times* et d'une liste de contacts standards du type médecin légiste ou Scotland Yard, vous suivez des pistes en lisant le paragraphe correspondant dans le livret d'enquête.

En fait, on se trouve à mi-chemin entre un bon vieux Livre dont vous êtes le héros et le jeu de rôle classique, avec ce que cela comporte de frustration pour le rôliste qui aimerait bien, parfois, sortir du script. En contrepartie, il y a le plaisir du « bon sang, les pièces du puzzle commencent à s'assembler ! »

Lorsque vous vous sentez prêt, il ne vous reste plus qu'à aller à la fin du livret pour répondre à quelques questions. Bien sûr, on vous demandera qui est l'assassin, mais elles couvrent aussi des aspects plus anecdotiques de l'affaire... y compris des choses dont vous n'aurez sans doute jamais entendu parler, à moins d'avoir été hyper-vigilant.

Notez que vous pouvez jouer seul ou à plusieurs. Dans ce dernier cas, le jeu fonctionne aussi bien en coopération, chacun partageant ses informations, qu'en compétition, chacun élaborant sa solution en

suivant ses propres pistes. En mode compétitif, vous avez intérêt à aller vite... mais si vous allez trop vite, vous risquez de rater quelque chose d'important. Les tortues font souvent mieux que les lièvres !

Pour qui ?

Si vous avez déjà le vieux *Détective conseil* de Jeux Descartes, vous pouvez passer votre chemin : cette version propose exactement les mêmes enquêtes. D'un autre côté, si vous avez moins de quarante ans et que vous appréciez les énigmes, vous pouvez y aller en confiance.

Quand vous aurez tout joué, vous aurez toujours la possibilité de cannibaliser tout ça pour en faire des scénarios pour *L'Appel de Cthulhu*, *Maléfices* ou *Crimes*.

Même si vous n'êtes pas à ce point ambitieux, *Détective conseil* fait partie des jeux à garder sous le coude lorsque vous avez un joueur qui vous pose un lapin à la dernière minute. Ou, tout simplement, à offrir à des membres de la famille qui n'ont jamais dépassé le stade du *Cluedo* mais qui aiment bien les romans policiers.

Conclusion

Le plaisir de se balader dans l'univers de Sherlock Holmes est intact. J'espère que le succès sera au rendez-vous et qu'Ystari aura les moyens de ressortir les trois extensions éditées par Jeux Descartes à la fin des années 80 (*Meurtres à Carlton House*, *L'Affaire de Queen's Park*, *L'Affaire de l'oiseau de papier*). Voire, rêvons, de traduire *West End Adventure*, six enquêtes dont les joueurs français n'ont jamais pu profiter.

Tristan Lhomme



Fiche technique

Éditeur • Ystari Games

Joueurs • 1 à +

Âge • à partir de 12 ans

Durée • 90 min

Prix constaté • 40 €





LA SÉLECTION DE
JEUX DE PLATEAU

NINJA : LEGEND OF THE SCORPION CLAN

Un scorpion vaut bien des tortues !

Cette nuit, tout semble calme dans le beau palais du clan du Lion. Mais il faut se défier des apparences, car le clan du Scorpion est à l'œuvre. Tandis que les patrouilles de gardes effectuent paisiblement leur ronde, le traître infiltré et l'insaisissable ninja se préparent à accomplir leur mission. Qui l'emportera ? Le suspense est à son comble.

Fiche technique

Auteur • Frederic Moyersoen

Éditeur • Alderac

Joueurs • 2 à 4

Âge • à partir de 12 ans

Durée • 45 min

Prix constaté • 50 €



Quand on se met dans la peau d'un ninja, ce dont on a envie c'est d'être invisible, mortel et silencieux. Tout le mythe du ninja tient là-dedans : un assassin qui peut frapper à tout instant, au cœur des bastions les plus protégés et sans que personne n'ait rien vu venir. On se lève le matin comme tous les jours et paf, on s'aperçoit que l'empereur est mort décapité pendant la nuit. Bon, les choses ne se passent pas tout à fait comme ça dans *Ninja*, sinon ce serait très frustrant pour le camp des gardes. Mais les ingrédients essentiels sont bien présents : infiltration, déplacements secrets, combats expéditifs, techniques de ninjutsu. La mécanique est complètement au service du thème, mais il faut dire qu'entre *Saboteur*, *Nuns on the Run* et *Van Helsing*, Frédéric Moyersoen n'en est pas à son coup d'essai. L'information cachée a toujours été l'obsession de ce joueur de wargames, et c'est en effet un élément essentiel de la simulation de guerre, souvent difficile à restituer malgré la brillante tentative de la *Bataille navale*. De ce point de vue, le jeu vidéo est largement avantage, l'ordinateur faisant office d'intermédiaire recevant les informations des différentes parties et retransmettant à chacune ce qu'elle doit savoir. C'est

ce qui fait, avec le temps réel, le succès de jeux tels que *Starcraft* ou des FPS. Mais rien n'interdit de rivaliser, dans la mesure des possibilités plus limitées qu'offre le jeu de plateau.

Kowabunga

Ici, l'information cachée est présente de part et d'autre. Le camp des gardes ignore la localisation des intrus et s'efforce de la découvrir, par déduction ou par coup de bol, selon les principes classiques des jeux du type *Scotland Yard*. Le camp des infiltrés ignore la localisation de ses objectifs et doit pour les découvrir fouiller les bâtiments. C'est là le seul élément qui pêche un peu thématiquement, car en annonçant à quel endroit il cherche, le joueur indique de fait sa position au camp adverse. On voit bien la difficulté à laquelle a été confronté l'auteur. Mais à part ce point précis, la simulation est très réussie. Le système consistant à noter au crayon les déplacements sur un plan en papier, pour inélégante qu'elle puisse paraître, n'en est pas moins très simple et efficace. La disposition toujours changeante des objectifs ainsi que la possibilité de composer son deck de cartes en début de partie assurent la rejouabilité. La grande force de *Ninja*,

MITO

Créer un jeu sur la triche, il fallait des enfants pour y penser : un des jeux qui a le plus buzzé lors du salon d'Essen n'est autre que la réalisation de deux gamins, les enfants d'Inka et Markus Brand, les auteurs de *Guatemala Café* ou *À l'Ombre des Muraillles*. Entre adultes consentants, la triche nous rappelle surtout des souvenirs d'après-midis de notre enfance passés à arnaquer les grands aux jeux de société. Emely et Lukas Brand ont d'ailleurs bien compris que cette sensation d'interdit et d'impunité face au « maître des règles » provoque une profonde satisfaction... même une fois atteint l'âge de raison. Alors imaginez un jeu où tout le monde prendrait un malin plaisir à essayer de duper le grand méchant loup (ici, une punaise) à coups d'escamotages de cartes ? *Mito* nous fait rapidement oublier sa mécanique assez classique - dans la grande tradition des jeux de défausse à succès façon *Uno*, où il vous faut jouer une carte de valeur immédiatement supérieure ou inférieure à celle précédemment jouée - par le biais des cartes Mito qu'on ne peut jamais défausser. Alors comment faire ? Eh bien, il faut s'en débarrasser autrement : les laisser tomber par terre, les glisser dans sa manche ou son décolleté (mesdames, oubliez le col roulé !) ... tous les moyens sont bons. Ceci nous donne un espiègle coup de jeune et nous émerveille devant l'inventivité de certains joueurs en matière de filouterie. On triche, certes, mais dans les règles de l'art : un code de conduite du tricheur permet au jeu d'éviter les dérapages gâchant le plaisir de jeu. Et peu importe qui gagne, tant qu'on a pu gruger sans se faire griller !

Jim Gaudin

Tschak !

Comme l'a si bien dit... (Passepartout ?), nous sommes « des nains montés sur les épaules de géants ». Dominique Ehrhard perpétue cette expression dans *Tschak* en reprenant un mécanisme à connaître absolument : les mains tournantes, principe présent dans *Un Mouton à la mer*. En début de partie sont constituées quatre mains composées chacune de trois sorciers, trois guerriers, trois nains et un artefact. À chaque manche, les joueurs attaquent un nouveau donjon constitué de trois étages. Pour chaque étage, ils doivent jouer trois cartes de types différents. Le trio avec les valeurs les plus fortes gagne le trésor (bien !), alors que le trio le plus faible se coltine un monstre (pas bien !). Après chaque manche, les joueurs passent la totalité de leurs cartes à leur voisin de gauche. Ce principe fonctionne toujours admirablement et c'est avec un plaisir contenu qu'on réalise un meilleur score en gérant mieux la main que son voisin détenait au tour précédent. Pour chacun des donjons, les trois étages donnent lieu à trois révélations simultanées différentes et selon les étages, les qualités demandées aux joueurs sont respectivement : adaptation, bluff et violence sauvage... Encore une fois, Vincent Dutrait collabore remarquablement au plaisir du jeu, avec des illustrations héroïco-fantasy à la fois superbes et drôles. Alors faut-il céder à la tentation de se faire un bon vieux donjon à coups de hache ? Oui, sans hésiter, si vous êtes esthètes et amateurs de jeux légers sans trop de hasard. Si vous possédez *Un mouton à la mer*, tentez une partie de ce *Tschak* ! : vous pourriez être surpris par la stature de ce nain aux allures de géant.

Erwan Berthou



Fiche technique

Auteur • Emely et Lukas Brand
Éditeur • Drei Magier Spiele
Joueurs • 3 à 5
Âge • à partir de 7 ans
Durée • 15 min
Prix conseillé • 10 €



Fiche technique

Auteur • Dominique Ehrhard
Éditeur • GameWorks
Joueurs • 2 à 4
Âge • à partir de 13 ans
Durée • 30 min
Prix • 20 €

c'est de très bien rendre le thème avec des mécanismes d'une relative simplicité. Tout n'est certes pas parfait du fait de la difficulté de la tâche, mais on est quand même face à l'un des meil-

leurs jeux d'infiltration sur plateau. Les règles demandent un petit temps de prise en main, mais une fois assimilées, le jeu s'avère plutôt fluide.

Antonin Merieux

LORD OF THE RINGS ONLINE

La Guerre virtuelle de l'anneau

Sorti en 2007, Lord of the Rings Online (LOTRO) poursuit son petit hobbit de chemin. Avec la sortie de la nouvelle extension en septembre dernier (Rise of Isengard) et l'annonce des Cavaliers du Rohan pour fin 2012, le jeu semble avoir encore un bel avenir devant lui. Retour sur un MMO qui est loin d'avoir reçu toute l'attention qu'il méritait...

Habillage

Graphiquement, le jeu n'a pas à rougir de ses 5 ans d'âge et bénéficie d'une stabilité exemplaire. L'interface est simple et beaucoup d'autres concepts comme le courrier ou l'hôtel des ventes ne sont pas sans rappeler un autre célèbre MMO. La prise en main est donc très facile.

À ses début en effet, le MMORPG inspiré des récits de J.R.R. Tolkien a eu beaucoup de mal à s'imposer face à l'extension de *World of Warcraft* en vogue à l'époque, *Burning Crusade*. Contre vents et marées, Codemasters et Turbine ont néanmoins prolongé l'aventure tant qu'ils le pouvaient, en suivant le format classique de l'abonnement au mois. Le jeu est finalement devenu *free to play* en 2011. On jette un œil dans le palantir ?



Mais où sont donc passés les mages et les prêtres si chers à tous les MMO méd-fan ? Dans l'univers de Tolkien, ce serait bien sûr une hérésie de reprendre les concepts tels qu'ils sont utilisés dans WoW et consorts. Les concepteurs ont donc dû trouver une solution, très simple et collant parfaitement à l'ambiance : les points

de vie n'existent pas et sont remplacés par le « moral » du personnage. Si vous échouez dans vos quêtes, ce n'est pas à cause des méchantes claques que vous venez de prendre mais tout simplement parce que la tâche paraît trop dure, trop compliquée, et que votre personnage baisse naturellement les bras. La classe chargée de remonter la santé... pardon, le moral du groupe, c'est le « ménestrel », qui redonne de l'espoir à ses petits camarades grâce à ses instruments de musique et ses chants. Quant au mage, il est désormais appelé « maître du savoir » : il s'agit plutôt d'un érudit qui maîtrise poudres et explosifs. Capable de faire appel à un compagnon animal, il peut aussi redonner du moral, dans une moindre mesure. Enfin, il existe une classe hybride, le capitaine, réservée aux humains. À la fois combattant et

Forger sa destinée

Pour créer son personnage, il faut d'abord choisir sa race, parmi les quatre grands peuples de l'univers de Tolkien : les elfes, les humains, les nains et les hobbits. Petit détail amusant : chacune de ces races propose des personnages féminins ou masculins... sauf les nains ! Il faut ensuite choisir sa classe. On retrouve dans *Lord of the Rings Online* (LOTRO) les grands poncifs du genre : le gardien qui encaisse, le chasseur infailible en combat à distance, le champion ambidextre, le cambrioleur optimisé pour frapper ses ennemis dans le dos et les affaiblir.





leader charismatique, il offre toute une ribambelle de bonus à ses compagnons, peut leur redonner du moral et avoir un suivant pour faire sa vaisselle...

Depuis l'extension consacrée aux mines de la Moria, deux classes payantes s'ajoutent à ce panel. Le « gardien des runes », réservé aux elfes ou aux nains, utilise ses pierres gravées pour affronter ses ennemis ou guérir ses alliés. La « sentinelle » est un touche-à-tout qui peut servir de tank, d'attaquant ou encore de soutien. Cette classe est de loin la plus compliquée à jouer dans LOTRO, chaque attaque demandant une combinaison de coups en fonction des effets que l'on veut appliquer : provocation des ennemis, soins sur les alliés, soins sur soi, dégâts soutenus sur la cible, etc. À réserver donc aux joueurs qui ont du temps à consacrer à la maîtrise de leur personnage.

Quant à la création du physique du personnage, il n'y a là rien d'innovant et finalement peu de possibilités, si ce n'est le choix d'une région d'origine qui influe sur la palette de couleurs disponibles pour les yeux et les cheveux, ainsi que sur le titre que votre personnage peut porter au début du jeu.

En terrain connu

Dès la cinématique d'introduction, on est propulsé dans cet univers si familier. Les elfes rencontrent Elrond lors d'une attaque d'ogres et de gobelins, les hobbits croisent un cavalier noir sur les chemins de la Comté...

L'univers s'étend pour l'instant des Havres gris à Isengard à l'ouest, en passant par la Forêt noire, la Moria ou encore Angmar. Il est donc possible de visiter des lieux mythiques tels que Fondcombe, Bree ou le mont Venteux. LOTRO est un jeu plein de charme qui sait restituer les ambiances adéquates et qui a assez de potentiel pour plaire aussi bien au néophyte qu'au fan de Tolkien. Les musiques sont discrètes mais restent parfaitement adaptées aux situations rencontrées.

Le gros point fort du jeu est que votre personnage évolue pendant les événements de la Communauté de l'Anneau, le premier volume de la trilogie. En dehors des quêtes traditionnelles communes à tous les MMORPG, à savoir tuer des bandits ou récolter des groins de sangliers, il existe une quête spéciale, la quête épique, qui est liée →

Les serveurs

En France, deux types de serveurs – Sirannon et Estel – hébergent les inconditionnels du monde de Tolkien venus incarner un héros plongé au cœur de l'époque tourmentée de la Guerre de l'Anneau. Il est toujours possible de s'orienter vers des serveurs classiques ou des serveurs *rp* (*roleplay*), mais on se rend vite compte qu'ils se ressemblent beaucoup en termes de population et que malheureusement, vous aurez autant de chance de croiser des Légodasse et des Aracorne sur l'un et sur l'autre. Faites donc plutôt votre choix en fonction des attentes que vous placez dans telle ou telle guilde (appelée ici « Confrérie »).

Player VS Player

Pour les amateurs de PVP, LOTRO propose le système de *Monster Play*. Dès que votre personnage principal atteint le niveau 10, et si vous êtes abonné VIP, vous avez la possibilité de créer un monstre choisi dans la liste suivante : loup, araignée, orque, guerrier uruk-hai, archer uruk-hai. Ce monstre peut être joué dans des zones spécialement réservées à ce style de jeu, où vous pouvez affronter des personnages de niveau 40 ou plus. Votre créature progresse en fonction de ses victoires comme un personnage classique.

à l'avancée de la Communauté vers son destin. Cette quête principale comporte déjà 3 volumes, eux-mêmes divisés en plusieurs livres, chacun étant composé de chapitres plus ou moins ardu. Vous voilà membre actif de la victoire de la lumière sur les ténèbres, aidant les héros des romans dans leur progression et luttant contre les forces du roi sorcier d'Angmar, contre le Balrog dans la Moria ou encore contre Saroumane dans la dernière extension sur Isengard. C'est grisant et c'est de loin le meilleur système de quête tous MMO confondus.

Progression

Chaque classe dispose d'un certain nombre de techniques, obtenues tous les 2 niveaux et progressant ensuite automatiquement avec l'expérience. Pour donner un peu plus de diversité aux personnages, LOTRO a innové en proposant un système de traits, qui offrent un petit bonus à certaines des caractéristiques du personnage, et qui peuvent évoluer, offrant alors des bonus de plus en plus intéressants. Les traits peuvent être généraux (c'est-à-dire communs à tous les personnages), ou être liés à une classe ou à une race. Il existe enfin des traits légendaires,

disponibles à haut niveau. Il faut donc sélectionner un nombre limité de traits parmi un éventail de possibilités, ce qui au final rappelle les arbres de talents si cher aux joueurs de MMO ou de RPG. Bien sûr, obtenir un rang maximum dans un trait n'est pas une mince affaire et il va falloir y passer du temps...

Les traits s'obtiennent en réalisant des « prouesses » de différents types (autre innovation du jeu), par exemple des prouesses de découverte qui consistent à visiter certains lieux sur la carte du monde ou encore des prouesses de combat, qui consistent à décimer un groupe de créatures. En récompense des prouesses achevées, vous obtiendrez soit un titre que vous pourrez afficher orgueilleusement à côté de votre nom (du très moche Tueur de mouches au poétique Némésis des flammes...), soit un trait.

Comme dans tous les MMO, vos personnages pourront également collecter tissu, bois ou minéral pour fabriquer les objets de leurs rêves (armes, armures ou bijoux) et faire fureur dans les soirées hype. Ils peuvent aussi se consacrer à la culture de l'herbe à pipe et de la patate. À l'ouest des Monts brumeux, rien de nouveau...



La Confrérie de l'anneau

Le jeu est jouable en solo, mais certaines quêtes – et notamment la quête épique – ne peuvent être réalisées qu'en groupe. Bien entendu, les meilleures récompenses s'obtiennent grâce à ces quêtes, et ce sont les plus intéressantes, scénaristiquement parlant. Il faut cependant reconnaître qu'il n'est pas toujours facile de monter un groupe dans les meilleurs délais, compte tenu du nombre limité de connectés. Il faut en plus que tous les membres aient accès aux mêmes régions et aux mêmes extensions. Le jeu en groupe (de 6 à 24 joueurs, limite maximum des raids) est simple, chacun ayant une place toute indiquée : tank, soigneur, contrôleur de foule, bourrin...

LOTRO apporte cependant sa petite touche personnelle avec le système de combo. Au cours du combat, une grosse icône encadrée par quatre symboles de couleur apparaît sur l'écran. Chaque joueur doit sélectionner un symbole. Il en résulte un effet bénéfique pour le groupe ou un effet néfaste pour l'ennemi, plus ou moins puissant selon la répartition des symboles entre les joueurs. Il existe des dizaines de combinaisons pré-établies, et il est donc préférable de choisir au préalable ce que vous allez lancer et de bien répartir les « clicks ». Les instances sont loin d'être simples et souvent relativement longues. Prévoyez donc votre soirée avant de vous lancer. Certaines quêtes de groupe peuvent également traîner en longueur et déboucher sur des combats relativement épiques.

Free to play ? Mon c... !

Venons-en aux choses qui fâchent. Déjà, pour les anciens abonnés qui

n'auraient pas eu la chance de fusionner leurs anciens comptes Codemasters avec les nouveaux comptes Turbine, sachez que toute votre progression, abonnements ainsi que vos achats d'extensions sont perdus. Le terme de *free to play* est également totalement usurpé. D'accord, vous pouvez jouer jusqu'au niveau 65, avec un seul personnage, et visiter les régions (et l'Eregion) de base du jeu sans déboursier un centime (sauf si vous voulez tester les classes spéciales), à conditions de faire du « monster bashing » pour gagner des niveaux.

Si vous voulez toutefois accéder aux quêtes épiques et à toutes les régions disponibles, vous devrez les acheter une par une pendant la progression, ou obtenir le statut de VIP en vous... abonnant. Idem pour les extensions, comme la Moria ou Isengard : il faudra passer à la caisse pour profiter de leur contenu, même si vous êtes abonné ! Sans compter les montures, les potions, les bonus d'artisanat, etc. C'est sans fin et tout ce qui était disponible à la base dans le jeu est devenu une source potentielle de profit pour Turbine. Pour jouer le jeu dans son intégralité et pour profiter de tous les avantages, il faudra donc déboursier environ 100 euros + un abonnement. OMFG, comme on dit sur les canaux roleplay...

Malgré son nouveau modèle économique proprement insupportable (comme dans tous les jeux soi-disant « gratuits »), LOTRO reste à notre avis l'un des MMO les plus agréables à jouer actuellement, notamment grâce à une réalisation qui tient parfaitement la route, une scénarisation très « tolkienienne » et un système de combat très tactique en multi-joueurs. À vous de voir si votre portefeuille est aussi fan des Terres du Milieu que vous !

David Burckle

Plus de Tolkien ?

Il y a 10 ans, *La Communauté de l'anneau* de Peter Jackson sortait en salle et mettait un coup de fouet à la *fantasy* ! Retrouvez notre rétro en page 236 de ce numéro !



JEU VIDÉO

LES ROYAUMES D'AMALUR

Reckoning

Voici le projet de 2012 qui avait de quoi faire rêver les rôlistes sur le papier: R.A Salvatore, Todd Mc Farlane, ou encore Ken Rolston (ex de West End Games, qui a travaillé sur Morrowind ou encore Oblivion) aux commandes, il y avait de quoi faire trembler Skyrim. Mais au final, ce qui semblait être un pur RPG se révèle être un jeu d'action dans la lignée de Fable. Pour le meilleur ou pour le pire ?

Un réveil difficile

Après une création de personnage relativement sommaire, où on ne choisit que sa race parmi humain noble, humain nomade, elfe classique, elfe noir et une divinité qui donne un petit bonus, on est plongé directement au cœur du scénario : notre personnage se réveille dans un charnier et se révèle être le seul mort à avoir été ressuscité via une machine d'un inventeur gnome (merci R.A. Salvatore et merci aux gnomes des *Royaumes Oubliés*). Pas le temps de respirer que des assassins sont déjà lancés à nos trousses et détruisent la machine qui aurait pu renverser le cours de la guerre. Cette machine était en effet le seul salut de nos peuples, en guerre contre des êtres immortels. Du coup, on se retrouve parachuté élu totalement maître de son destin, ce qui va permettre une pirouette scénaristique pour justifier un des éléments fort du *gameplay* : la possibilité de refaire ses talents et compétences à loisir et de choisir parmi plusieurs « destinée », représentés par des cartes, à conditions de s'acquitter d'une certaine somme chez un tisseur de destin. Mage, guerrier, voleur, votre voie n'est pas tracée, et vous n'aurez pas à créer 10 per-

sonnages pour savoir quel type de jeu vous sied.

Les pex, what else ?

À chaque niveau vous aurez un point à répartir dans les compétences : l'artisanat pour faire vos épées démesurées, vos armures, vos potions ou vos pierres enchantées qui s'incrusteront sur les autres objets pour leur donner des bonus, la persuasion qui vous permettra de négocier même avec les boss de fin de niveau, la furtivité pour jouer à *Metal Gear Solid*, l'observation pour détecter les pièges, les passages secrets et trouver plus de trésors etc.

Vous aurez aussi trois points par niveau à répartir dans les arbres de talents des 3 voies : puissance, finesse et sorcellerie. En fonction de vos points dépensés dans les talents, certaines cartes de destins seront disponibles. A vous de choisir au mieux les bonus apportés en fonctions de vos goûts en matière de combat. Et dans ce registre, vous allez être servi.

Quelques petites innovations en termes d'explorations : vous pouvez découvrir des pierres sur votre chemin qui non seulement vous permettront

Fiche technique

Support • PS3, Xbox 360, PC
Éditeur • Big Huge Games,
 Electronic Arts
Prix constaté • de 44,90€ à
 69,90€

d'en connaître un peu plus sur l'univers du jeu mais aussi débloquent les fameux « succès » qui fleurissent dans tous les jeux et qui vous donneront des bonus permanents.

Contaaaaaact !

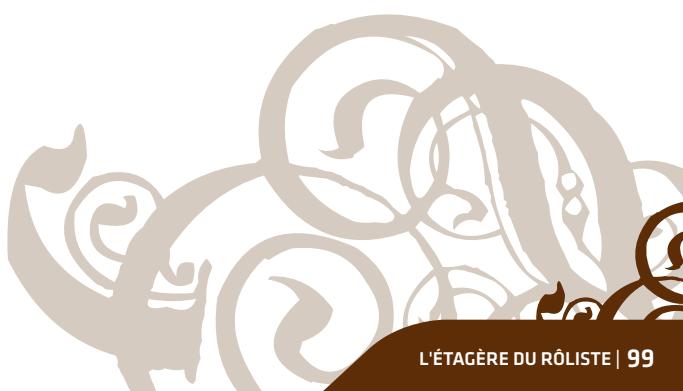
Jusqu'ici on pouvait s'attendre à un RPG bien pépère, qui remplit son office sans jamais montrer la moindre once d'originalité. C'était avant d'entrer dans le vif du sujet de ce jeu, qui est en fait un « action RPG », avec un système de combat qui se démarque nettement de ses concurrents par son rythme effréné. Si vous utilisez un marteau ou une épée à deux mains, les attaques seront lentes mais dévastatrices, les dagues ou les lames de Faes vous permettront d'entrer en mode furtif et de vous approcher de vos ennemis pour les zigouiller vite fait, les *chakrams* iront découper les monstres à quelques mètres et les bâtons de mages permettront de faire des attaques de zones. Vous pouvez jongler entre deux types d'armes et quatre sorts pour lancer des combos, à moins qu'un de vos adversaires ne pare vos coups, mettant fin immédiatement à votre enchaînement. Tout est donc question de timing et de placement, chaque sort utilisé ayant un *cooldown* plus ou moins long en fonction de sa puissance : vos stratégies et vos armes ne seront pas les mêmes face à un groupe d'araignées vicieuses ou face à un ettin énervé. Au fur et à mesure de vos empoignades, vous gagnerez des points dans une jauge de destin. Quand celle-ci est pleine, vous pouvez actionner un « bullet time » qui ralentit les ennemis et vous permet d'asséner des *fatality*, monnaie trop courante dans les JV d'aujourd'hui. Ajoutez à cela un système d'esquive et de parade au bouclier, des combos qui se débloquent en fonction de vos points de talents, vous obtiendrez ce qui se fait de mieux dans le genre.

Les hics

Malheureusement, si les couleurs de ce titre sont pour le moins chatoyantes, tout n'est pas rose au royaume d'Alamur. Graphiquement tout d'abord, on a l'impression que le moteur date de quelques années. Pourtant ici l'ambition n'était pas de s'aligner sur *Skyrim*, mais plutôt sur *Fable* ou encore *WoW*. Le titre se réclame aussi d'un monde « ouvert ». Il n'en est rien. Les régions se visitent une par une en passant par des goulets qui les relient entre elles. Même si les décors et les monstres sont variés, beaucoup de zones sont presque vides, les quêtes se ressemblent et les temps de chargement à la moindre sortie de bâtiment sont insupportables au bout de quelques heures. Mention honorable à la possibilité de voyager rapidement d'un lieu déjà visité à un autre, qui facilite grandement la tâche d'exploration car traverser la moindre rivière ou sauter d'une butte de un mètre est impossible, on ne peut pas s'éloigner des chemins tracés, comme dans *Dragon Age*.

Même s'il a des défauts, Alamur n'en reste pas moins un bon jeu qui a malheureusement été mal catalogué par ses concepteurs. Action RPG nerveux, quasiment proche d'une expérience de MMO mais en solitaire, doté d'un *gameplay* solide, il serait dommage de passer à côté.

David Burckle





JEUX VIDÉOS | AVANT-PREMIÈRE

THE SECRET WORLD

Dark days are coming. Youpi !

Et si tout était vrai ? Les rumeurs, les mythes, les histoires racontées au coin du feu, les théories conspirationnistes, les légendes urbaines, les secrets que masquent les religions...

Tout, absolument tout ? La Terre creuse, les loups-garous, les drogues de contrôle dans les sodas, l'Eldorado, le golem de Prague, l'Atlantide, les messages subliminaux à la télé, la cité sur la face cachée de la lune, les Grands Anciens, la fontaine de jouvence, le croque-mitaine...

Face à l'hégémonie de *World of Warcraft* sur le marché des MMORPG, les challengers se multiplient, mais peu osent tenter un vrai renouvellement du genre (ou disposent des moyens pour le faire). Une révolution se prépare pourtant sous la direction de Funcom (*Age of Conan*, *Anarchy Online*), avec le support d'Electronic Arts (qui a déjà frappé un grand coup en décembre avec *Star Wars - The Old Republic*). Doté d'un joli potentiel, *The Secret World* est un candidat qui se démarque du lot par ses promesses. En attendant sa sortie mondiale en avril pour juger effectivement de la bête, un petit tour de présentation s'impose.

L'union fait la force... et le chaos

On en a mangé, du médiéval-fantastique et du space-opera, mais curieusement, l'occulte contemporain a été laissé à l'abandon par les développeurs de MMO... jusqu'à aujourd'hui. Prenant pour cadre notre petite planète dans un futur proche (voire imminent), *The Secret World* repose sur un concept simple : des vérités nous sont cachées et le monde n'est pas tel qu'il nous a été présenté. Chaque parcelle du monde regorge de mystères et de révélations dont quelques sociétés occultes et millénaires ont fait leur chasse gardée. Ces initiés s'af-

frontent depuis des siècles en secret aux quatre coins du globe pour imposer leur vision et leur domination sur les masses profanes, mais surtout, pour obtenir et conserver le contrôle d'une ressource rare, origine de vie et de magie, et qui ne se trouve qu'au sein de la Terre creuse.

Tout cela est pourtant sur le point de changer. Des forces anciennes préparent leur retour, de sombres heures attendent l'humanité et la période n'est plus aux guerres intestines ; il est temps de s'unir face à la menace et de faire front commun... au moins officiellement. Ainsi, séparés en fonction de leurs factions dans les modes PvP où l'objectif sera de prendre le contrôle de zones géographiques et de ressources (ce qui aura un impact sur les autres modes), les joueurs pourront aussi agir en collaboration au cours des autres missions destinées à faire évoluer l'historique du monde. Plus ou moins orientées action ou investigation, ces missions s'annoncent variées et rappelleront probablement les grands classiques du RPG solo comme multi, avec une petite part enquête en plus, si l'on en croit les communiqués de presse.

La fin des classes et autres nouveautés

Côté *gameplay*, peu de choses dépayseront vraiment les habitués des grands



Les factions en jeu : choisissez votre camp !

Templiers : historiquement et géographiquement installés en Europe et sur le pourtour méditerranéen, les Templiers forment l'ordre classique et inévitable par excellence lorsque l'on aborde le thème de l'occulte contemporain. Fanatiquement dévoués à la lutte contre le Mal, ils ont leur expérience pour eux et combattent pour un idéal d'ordre et de structure. La magie traditionnelle est aussi intégrée que le sont les armes profanes dans leurs rangs.

Mots-clés : ordre, justice, tradition, loyauté

Illuminati : basés aux États-Unis, les Illuminati prennent la forme d'une conspiration élitiste et pro-corpora où l'individualisme et l'opportunisme sont considérés comme des atouts. Très bien dotés sur le plan technologique, leurs membres emploient des formes de magie moderne et appliquent le credo « sex, drugs and rockefeller ». Richissimes, ils peuvent se targuer d'un style de vie hype et glamour. Leur siège, le « Labyrinthe » serait localisé quelque part dans New-York.

Mots-clés : pouvoir, influence, manipulation, technologie

Dragons : depuis leur QG situé dans un temple à Séoul, les Dragons tentent de maintenir l'équilibre en usant de leur affinité pour le chaos. Entraînés physiquement et psychologiquement pour accomplir des exploits, leurs membres manipulent la plus puissante et imprévisible des magies, mais ne négligent pas pour autant les moyens matériels. Lorsqu'une coïncidence joue en votre défaveur, n'accusez pas le destin ou la malchance, vous êtes et serez toujours dans la toile des Dragons.

Mots-clés : chaos, équilibre, changement

classiques du MMO mais quelques initiatives bienvenues distinguent tout de même *The Secret World* de ses concurrents. Le jeu sera ainsi dépourvu de tout système de classe et de niveau, privilégiant une mécanique fondée sur les pouvoirs et compétences, une bonne nouvelle qui devrait permettre de construire son personnage sur mesure sans se baser sur des archétypes et sans se voir trop limité par ceux-ci.

Les personnages composant leurs sets de pouvoirs et de compétences parmi les domaines maîtrisés avant de partir en mission, il devrait aussi être possible de changer facilement la configuration de son alter-ego d'une session à l'autre afin de se rendre plus complémentaire pour son groupe ou plus efficace dans le cadre de missions spécifiques. D'autres détails sont déjà connus comme le fait que l'apparence des personnages sera purement esthétique et sans incidence sur les caractéristiques des protagonistes. Pour se faire une véritable idée du potentiel de fun que recèle cette aventure, souris en main, il faudra cependant attendre sa sortie prévue dans deux mois.

En attendant le verdict

À ce stade et après des mois de teasing réussi, le jeu met l'eau à la bouche. Les images et vidéos mises à disposition sur la toile et les retours de bêta-test (plus de 500 000 inscrits) contribuent chaque jour à nourrir notre impatience, d'autant que visuellement, le jeu a profité d'un joli traitement même si ses premières cinématiques diffusées en 2009 accusent maintenant deux années d'ancienneté à côté des autres loups aux dents longues. Cela dit, depuis le départ, la force de *The Secret World* est ailleurs.

D'ici à avril, que vous l'attendiez pour votre PC ou non, que ce soit un samedi soir en rejoignant votre table de jeu ou un matin sur le chemin du boulot, comme moi, peut-être vous surprendrez-vous à sourire en repensant à ce concept aussi simple que génial, à cette idée bête qui ferait une si bonne base de JdR : et si tout, absolument tout, était vrai ?

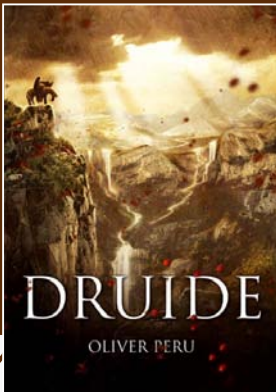
Stéphane Gallot



L'influence du Mythe

Si *The Secret World* revendique de nombreuses inspirations et témoigne d'une multitude d'influences issues de la mythologie et de la SF comme de la pop culture, ce MMO assume fièrement l'héritage lovecraftien et le Maître de Providence doit assurément compter parmi les premières sources employées par l'équipe de Funcom. L'hommage n'est d'ailleurs pas voilé et entre les nombreuses citations de Lovecraft sur le site de *Secret World*, la présence d'une *Innsmouth Academy* où les Illuminati vont apprendre la magie et la mise en scène de monstres directement issus du Mythe (comme les Profonds), les choses sont claires. Si vous êtes fan de l'AdC, ne serait-ce que pour piocher dans ses visuels, vous devriez jeter un œil au site du jeu :

www.darkdaysarecoming.com



ROMAN | OLIVIER PÉRU

DRUIDE

C'est le Péru !

Récompensé par le prix Révélation aux Futuriales 2011, *Druide* est le premier roman d'Olivier Péru, plus connu pour ses œuvres de bande-dessinée comme *La Guerre des Orcs*, *In Nomine*, *Zombies* ou *Shaman*. Globalement bien écrit et proposant un univers *fantasy* relativement original, *Druide* est un ouvrage qui se découvre avec plaisir. Si vous parvenez à passer outre les quelques clichés affligeant le héros (yeux parfaitement blancs, etc.) dès les premières pages, l'intrigue vous séduira très certainement, d'autant que le ton du roman évolue avec la progression de l'histoire, qui débute par une enquête morbide pour monter en puissance vers un final véritablement épique. Il y a des faiblesses et la seconde partie du roman est moins maîtrisée que la première, mais la balade vaut le détour. Si vous cherchez actuellement un roman de *fantasy* sans dragon ni sorcière et si vous êtes capable de pardonner quelques légères fautes de jeunesse, voici un ouvrage à découvrir.

Stéphane Gallot

Éditeur • Éditions Éclipse
Prix constaté • 17 €



ROMAN | PATHFINDER

LA SORCIÈRE DE L'HIVER

L'hiver vient

Second roman consacré à l'univers de *Pathfinder*, *La Sorcière de l'hiver* nous invite à suivre Ellasif, une attachante barbare des étendues du nord glacé, et Declan, un jeune cartographe korvosien refusant son héritage magique. Après une première moitié assez palpitante, l'histoire pourtant très efficace au départ se perd un peu et n'est plus sur la fin qu'une suite d'enchaînements pas toujours heureux.

Le roman reste néanmoins un moyen agréable d'arpenter les ruelles de Korvosa, la cité que connaissent bien les joueurs de l'excellente campagne *La Malédiction du Trône écarlate*, et permet de découvrir la vie difficile et cruelle des tribus barbares du nord de l'Avistan. Une bonne surprise malgré tout et une inspi de premier choix pour les MJ de *Pathfinder* qui s'intéressent à Korvosa, à l'Irrisen ou aux deux !

Damien Coltice

Éditeur • Black Book Éditions
Prix constaté • 9,90 €



SÉRIE TV | JAMES MANOS JR

DEXTER - SAISON 6

Retour en forme

Après une cinquième saison en demi-teinte qui n'a pas convaincu tous ses spectateurs malgré un script ambitieux s'écartant des recettes précédemment utilisées par le show, *Dexter* revient en grande forme avec une saison 6 qui devrait mettre l'ensemble des spectateurs d'accord. Avec l'arrivée de questionnements religieux, de nouveaux protagonistes intrigants et un tueur en série jouant sur le thème de l'Apocalypse avec un goût prononcé pour la mise en scène, cette saison met le paquet et renoue avec les grandes heures des saisons 2 et 4 qui avaient largement séduit leurs audiences.

Autour de la table, les MJ pourront recycler les scènes de crime et l'intrigue principale pour en faire des scénarios (voire une campagne) pour *COPS*. Et comme toujours, les personnages secondaires charismatiques, typés et bien construits qui font le sel de la série feront de parfaits PNJ pour animer un commissariat ou des scénarios d'enquête.

SG

Éditeur/diffuseur US • Showtime



BD | AYROLLES - MAÏORANA - LEPRÉVOST

D - TOME 1 & 2

Un "D" qui veut dire...

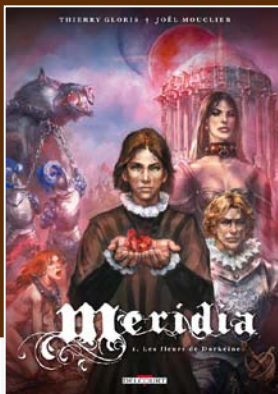
Le trio qui a pondue le magnifique *Garulfo* (6 tomes chez le même éditeur) s'attaque cette fois au mythe du vampire. Revendiquant une inspiration très classique - Dracula de Stocker, Carmilla de Sheridan Le Fanu - *D* offre au départ une peinture attendue du thème, mais sous un trait enlevé et avec une plume savoureuse. Angleterre victorienne, élégance, conservatisme et grandes canines. Mais le deuxième tome emmène l'histoire bien plus loin qu'une énième resucée (sic) du mythe. Codes bouleversés, poncifs contrariés et rythme qui s'accélère ! La surprise s'annonce de taille alors qu'on ne la voyait pas venir ! Très plaisant.

Et pour le JdR ?

Le personnage de l'explorateur, inspiré par la vie hallucinante de Richard Francis Burton, homme du XIX^e, et surtout son évolution au fil de la série, donnent envie de reprendre le concept pour en faire le PNJ central d'une campagne. Ou mieux : un PJ ballotté par un MJ sadique...

Thomas Berjoan

Éditeur • Delcourt
Prix constaté • 14,90 € chacun



BD | GLORIS & MOUCLIER

MERIDIA - TOME 1

Le retour de Mouclier !

Deux arguments. Un, le dessin. L'évolution du trait de Joël Mouclier (*Dragons*, *Sémio*, connu aussi pour sa participation à toutes les éditions du JdR *Polaris*) est stupéfiante. La qualité visuelle vaut à elle seule de jeter un œil. Tout simplement magnifique. Deux, quand les deux héros d'une BD qu'on peut globalement ranger dans la catégorie médiévale-fantastique sont fièrement et explicitement homosexuels, on sait que les lois du genre vont voler en éclat. Ce qui est une bonne chose.

Et pour le JdR ?

Un côté *Warhammer* pour la renaissance teintée d'hommes-bêtes, un côté *Trône de Fer* pour les sept familles en lutte pour la couronne, le tout placé dans une Europe du sud réinventée. L'intrigue autour d'une étrange fleur qui fait l'objet de toutes les convoitises est stimulante et peut être réutilisée par n'importe quel MJ.

TB

Éditeur • Delcourt
Prix constaté • 13,90 €



BD | ROULOT & MARTINAGE

GOLBIN'S - TOME 5

La fleur au canon

Arrivé au cinquième tome de la BD comique *Goblin's*, on aurait pu croire le duo d'auteurs essoufflé mais il n'en est rien.

Joli et agréable à lire, le nouveau volume présente toujours essentiellement des histoires en une page et déroge parfois à ce modèle strict pour tenter des gags plus courts ou au contraire pour des histoires plus ambitieuses, lesquelles sont toujours réussies.

Au final, on retrouve avec bonheur sa bonne vieille tribu gob' et ses complots moisis, et si l'on sourit plus souvent que l'on ne rit, les gags sont dans le ton et tous sympathiques. Une pure lecture pour rôlistes souhaitant se détendre. Le reste de la famille en profitera aussi.

SG

Éditeur • Soleil
Prix constaté • 9,90 €



ROMAN | MATT FORBECK & JEFF GRUBB

GUILDWARS

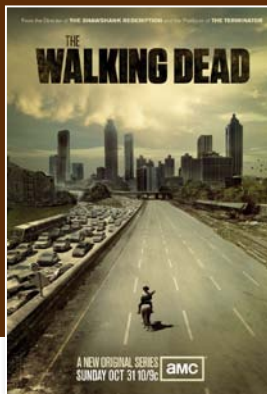
Pour les purs et durs

Destiné aux fans de la licence pour présenter les évolutions de son monde avant la sortie de *Guild Wars 2*, ce roman peut toutefois être lu par n'importe quel curieux amateur de *fantasy*. Si son scénario ne brille pas par son originalité et se borne à une quête très classique menée par un groupe dont les protagonistes s'apprécient assez peu, l'œuvre est avant tout l'occasion de découvrir en profondeur les races singulières qui peuplent la Tyrie et l'histoire de ce monde particulier.

Très classique, écrit correctement sans plus, l'ouvrage accumule malheureusement les clichés, ce qui est d'autant plus regrettable que de grands noms sont à l'œuvre ici. Le lecteur averti était en droit d'attendre mieux de Matt Forbeck et surtout de Jeff Grubb (qui faisait partie de l'équipe initiale de développement des settings *Dragonlance* et *Royaumes Oubliés*). À réserver aux fans, aux curieux et aux vrais et purs amateurs de romans de *fantasy* qui aiment et recherchent des quêtes basiques et des récits où l'on entend presque rouler les dés entre deux descriptions.

Stéphane Gallot

Éditeur • Éditions Éclipse
Prix constaté • 14,50 €



BD (DEL COURT) & SÉRIE TV (ORANGE CINÉMA SÉRIE)

THE WALKING DEAD

L'argument de départ du comic *The Walking Dead* est minimaliste : le héros sort du coma dans un hôpital désert. Il découvre que la civilisation a été engloutie dans un océan de zombies cannibales et retrouve d'autres survivants. Que faire ? Fuir, mais où ? C'est partout pareil ou pire. Rester, mais à quoi bon ? Les zombies finissent toujours par franchir les fortifications, et quand ce ne sont pas eux, ce sont les autres survivants, qui sont tous diversement tarés. Quinze albums plus tard, nos survivants ne sont toujours pas tirés d'affaire, mais on les retrouve toujours avec autant de plaisir. Le scénariste, Robert Kirkman, a un vrai talent pour créer des personnages attachants... auxquels il vaut mieux ne pas trop s'attacher, parce qu'il a aussi un vrai génie pour les faire mourir de manière atroce.

Le succès de la BD a été tel qu'une série télé est née. Robert Kirkman, producteur exécutif, se fait visiblement plaisir en injectant des éléments qu'il n'avait pas mis dans la BD. De plus, les personnages sont légèrement différents, et leur destin n'est pas totalement le même. Bref, même les fans de la BD ont des surprises... Conseillé si : vous voulez axer une campagne de *Z-Corps* sur la survie au jour le jour et sur les rapports entre personnages.

Tristan Lhomme



BD | CHAUVEL & LERECULEY

WOLLODRÏN 1 & 2

Classique mais rock !

Le format réussi mais contraignant de la série « *Sept* » (voir *Casus Belli* #1) n'a pas suffi ! Après *Sept voleurs*, les auteurs ont développé leur univers autour de deux personnages présents dans la bande des larrons, un demi-orc honteux et un archer alcoolique. Cette première série, qui en appelle d'autres, coule au milieu des repères familiers de l'aventure *fantasy*, parfaitement servie par le dessin orthodoxe et efficace de Lereculey. Sauf que les personnages sont attachants, les dialogues bien écrits et le scénario truffé de surprises et de subtilités, le tout s'articulant autour de scènes fortes.

Et pour le JdR ?

Le premier tome est un module prêt à jouer. Les scènes s'enchaînent comme les rencontres d'un scénario linéaire : évasion (très bonne idée de scène d'intro), mission, rencontres, combat, découverte du contexte et des enjeux supérieurs. Le 2^e tome est moins centré sur le groupe, qui sert de révélateur à l'histoire globale.

Thomas Berjoan

Éditeur • Delcourt
Prix constaté • 13,90 € chacun



BD | ANGE & VAX

La Geste des Chevaliers Dragons - T13

Noble et touchant

Après un 12^{ème} tome parfaitement réalisé mais limité à une aventure tout à fait anecdotique, *La Geste des Chevaliers Dragons* retrouve ses heures de gloire avec un treizième volume de qualité et un scénario brillant en dépit d'un canevas convenu. Au fil d'un récit qui mêle amours, politique, guerre et révolte, l'aventure s'éloigne pour un temps des affaires purement draconiques pour livrer un instant de l'histoire de la grande cité libre de Salmyre et présenter l'ordre des chevaliers dragons sous un jour à nouveau peu reluisant. Oui, certaines choses sont déjà vues. Oui, en un seul album, il est compliqué de développer des personnages au caractère véritablement complexe. Mais le dessin extrêmement dynamique de Vax ajoute une plus-value au talent de narrateur du duo de scénaristes, et le résultat est finalement épique, grand, noble et touchant. Un très beau tome qui se lit d'une traite et relance vivement l'intérêt pour cette superbe série.

SG

Éditeur • Soleil
Prix constaté • 13,90 € chacun



SÉRIE TV | RYAN MURPHY & BRAD FALCHUCK

AMERICAN HORROR STORY

Le labo de l'horreur

La série *Glee* semble avoir donné des ailes à Ryan Murphy qui peut désormais proposer toutes les fantaisies qui lui viennent aux chaînes de télévision américaines. C'est ainsi qu'est né *American Horror Story*, une série créée comme un défouloir dans le double but de faire peur et de hanter les téléspectateurs. Au final, le pari est réussi même si le niveau d'horreur retombe un peu après un pilote vraiment dérangeant. Les bonnes idées fusent. Le générique a été conçu par la compagnie *Prologue* qui a fait ses preuves par le passé avec les génériques de la série *Walking Dead* et du film *Se7en*. Quelques *guests* s'invitent en fantômes, et toujours pour le meilleur (mention spéciale pour l'apparition de la plus célèbre des fleurs noires en mi-saison).

Et côté jeu de rôle, me direz-vous ? Vous trouverez là de la matière pour animer n'importe quel jeu exploitant l'horreur. Personnages, trames, légendes, situations, jeux de perceptions, il y a bien des idées et des choses à reprendre dans cette série mais ne vous attendez pas à du tout cuit.

Diffuseur US • FX

SG



BD | DGD4

DARK SUN - Tome 1

Aïe !

Après la vie de Drizzt, la saga *Dragonlance* et le très basique *Fléau des ombres*, le label Milady de Bragelonne continue la publication de comics américains tirés de la licence *Dungeons & Dragons* 4. Avec *Le Tombeau de Lanto*, situé dans le monde désertique de *Dark Sun*, le résultat est malheureusement très décevant. Le scénario est superficiel et se contente d'enchaîner des rencontres sans saveur saupoudrées d'éléments issus de l'univers de *Dark Sun* (encore heureux !).

Avec un dessin qui ne plaira pas à tout le monde, ce premier tome sonne finalement bien creux et même les MJ de *Dark Sun* auront du mal à y piocher des idées pour leurs scénarios. Pour finir sur une bonne note, on appréciera tout de même le petit carnet de profils statistiques (adaptés aux règles de *D&D4*) des héros et des monstres de l'histoire, réutilisables tels quels par les MJ.

Damien Coltice

Éditeur • Milady
Prix constaté • 12,90 €



BD | TACKIAN & KENDALL

La Compagnie des Lames T1

20 ans plus tard...

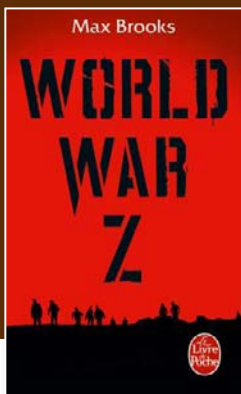
Que se passe-t-il une fois que les héros ont sauvé le monde ? La série expédie les faits d'armes passés de la glorieuse compagnie pour s'attacher à voir ce qui pourrait bien pousser ses membres, abimés par deux décennies de désillusions, à se reformer. Un parti pris original, baigné dans un monde de *fantasy* médiéval sombre, où les nains sont esclavagistes et les elfes des sauvages. Le dessin est un peu statique mais superbe. Et on adhère rapidement à la réunion d'une galerie de personnages hauts en couleur. Le vieil ennemi resurgit...

Et pour le JdR ?

La scène dans l'arène qui débute page 36 est transposable telle quelle dans n'importe quel jeu *med-fan* : la double action contre la montre, sur le sable et dans les gradins, le leurre et la découverte du véritable ennemi, devrait amener suspense et dramaturgie autour de la table !

Thomas Berjoan

Éditeur • Soleil
Prix constaté • 13,50 €



ROMANS | MAX BROOKS

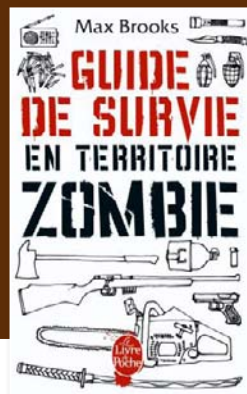
World War Z Guide de survie en territoire zombie

De la sauce pour viande morte

Comme son titre l'indique, *World War Z* raconte une guerre mondiale, celle qui a opposé l'humanité aux zombies. Nous sommes plusieurs années après la fin de la guerre, et l'ONU a mandaté des historiens pour interroger les vétérans aux quatre coins du globe.

C'est donc par les yeux d'anciens combattants plus ou moins traumatisés que l'on revit l'apparition des premiers cas, au fin fond de la Chine, la progression fulgurante de l'épidémie, l'effondrement quasi-complet de la civilisation, puis le sursaut et la victoire... L'ensemble est bien pensé, bourré de détails qui font vrai, et qui donneront des pistes de réflexion à n'importe quel MJ.

Autrement dit, prenez *World War Z* et n'importe quel système de jeu à votre convenance, laissez infuser un moment, et vous avez une campagne prête à servir, même s'il n'a pas été écrit pour ça.



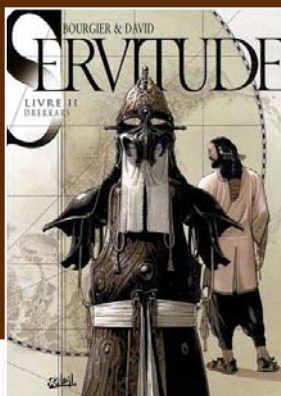
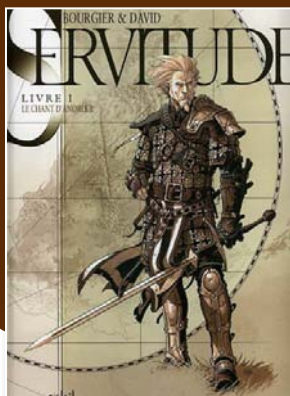
Le *Guide de survie en territoire zombie* est un autre document en provenance de cet univers : une compilation de conseils de bon sens à l'usage des malheureux coincés du mauvais côté des lignes. Évidemment, cette grosse aide de jeu est adaptée à la variété de zombies présentée dans *World War Z*, et rien ne vous empêche d'ajuster les vôtres juste assez pour réserver de mauvaises surprises à vos joueurs. Les deux ouvrages sont bien sûr compatibles pour *Z-Corps* avec un minimum d'ajustements.

Ces deux ouvrages sont d'autant plus conseillés si vous voulez créer une campagne à l'échelle planétaire.

Tristan Lhomme

Éditeur • Livre de poche
Prix constaté • 7 € chacun





BD | BOURGIER & DAVID

SERVITUDE TOME 1, 2 & 3

Incontournable !

« Tout est parti d'une maquette – un navire volant », expliquait à *La Provence*, fin novembre dernier, Eric Bourgier le co-scénariste et dessinateur de cette grande série médiévale-fantastique. « Puis peu à peu l'univers s'est construit, il s'est étoffé avec des écrits, d'autres maquettes, des parties de jeux de rôles. Il s'est bâti en collaboration avec Fab [Fabrice David, le co-scénariste, ndr], et au bout du compte on a voulu en faire une bande dessinée. Bien sûr, nous avons dû adapter, en faire une synthèse. Dans l'histoire, la chronologie de *Servitude*, la BD raconte finalement la fin... » Ce fameux navire, cette barge volante diraient les amateurs du jeu de rôle *Earthdawn*, on l'aperçoit. Une case anodine, page 32 du premier tome. Et puis plus rien ! Jusqu'à la fin du tome trois, qui vient de sortir. Étrange ? Bienvenue dans *Servitude* !

Cette série se mérite. Pour l'apprécier, il faut comprendre une chose : le personnage principal, c'est le monde. Le processus classique d'identification à quelques héros ou à un lieu ne fonctionne pas. Un parti pris assez radical. « L'objectif est de raconter l'histoire d'une période charnière du monde en présentant différents

points de vue », confiait Fabrice David au site *scenario.com*. « Chaque album devrait avoir sa teinte, scénaristiquement parlant, le premier est pour nous comme une chanson de geste, le second sera plus proche du thriller en huis-clos... » Le troisième tome est le temps des grandes batailles. Chaque livre a donc son histoire propre et l'appréhension globale de l'intrigue et des enjeux viennent au compte-goutte.

Quel dessin !

Au 3^e tome, les choses s'éclairent. Le prologue livre toutes les clés. Dommage. C'est trop abrupt. Sans en dire trop, on apprend que le destin des humains a été lié à des êtres fantastiques, géants, dragons, anges, sirènes et fées. Mais dans quel but ? Et tous les peuples sont-ils sous influence ? La force de cette série sombre décrivant la fin d'un monde décadent, mille ans après l'apparition des Puissances, c'est d'aborder des enjeux fantastiques et colossaux en passant par le prisme du détail, de la trajectoire individuelle. Les personnages sont écrasés par les conséquences de leurs choix dictés par une toile de fond à la fois mystérieuse et

implacable. Les amateurs du *Trône de fer* apprécieront.

L'autre argument de *Servitude*, c'est évidemment son dessin. Bourgier travaille à l'ancienne. Cet artisan prend son temps (comptez deux ans et demi entre chaque album), travaille en grand format, en couleurs directes, à son rythme. « Je ne fais pas partie de ces dessinateurs stakhanovistes, ou de ceux qui arrivent, un peu par magie, à dessiner tout de suite la bonne scène », explique-t-il. Le résultat est superbe. La monochromie sert parfaitement la mélancolie du propos et l'ampleur du monde résonne en chaque case. Les costumes, les armes, les décors, les plans, les angles, *Servitude* est une BD qui se contemple autant qu'elle se lit. Un must absolu pour les amateurs de fantasy sérieuse et *Casus* pourrait bien en reparler prochainement dans ses pages...

TB

Éditeur • Soleil
Prix constaté • 14,90 € chacun



En quelques mots...

Les habitants de la région du bois Grognon sont fous de rage ! Ils hurlent à qui veut l'entendre que le gouvernement est incompetent et que s'il le faut, ils vont prendre les armes pour défendre leur progéniture. Les enlèvements d'enfants dans cette région sont relativement rares et la disparition de six bambins en quelques semaines met la ville d'Oreille-du-loup sens dessus dessous. Les habitants deviennent de plus en plus paranoïaques au fur et à mesure que les autorités avouent leur incompetence. C'est dans ce contexte politique houleux que les PJ interviennent après la reformation de leur groupe : pour eux, pas de doute, le fureteur obscur (ou un de ses comparses) est de retour. Mais cette fois, ils comptent bien dérouler l'écheveau de la conspiration jusqu'au bout !

Fiche technique

TYPE • Linéaire

PJ • 4 à 6 de niveau 1

MJ • tout niveau

Joueurs • tout niveau

ACTION ★★☆☆

AMBIANCE ★★☆☆

INTERACTION ★★☆☆

INVESTIGATION ★★☆☆

LES ADOS DU PASSAGE DE GOIS

Cinq ans après les événements du scénario de Casus Belli #1, Les Enfants du passage de Gois, nos jeunes têtes blondes ont grandi et reviennent pour de nouvelles aventures ! Il sera à nouveau question d'enlèvements, mais il se pourrait bien que cette fois, la donne ait changé !

DÉCOR DE L'AVENTURE

La plus grande partie du scénario se déroule dans le gros bourg d'**Oreille-du-loup** (à part le repaire du traqueur qui se trouve encore une fois dans le bois Grognon (cf. scénario de CB#1). Ce n'est pas un bourg comme les autres : de curieuses légendes courent à son sujet. Il est en effet censé accueillir une grande population de loups-garous. Ce fut clairement le cas par le passé mais c'est totalement faux désormais. Toute enquête dans la ville se heurtera cependant aux médisances et aux rumeurs d'individus mal intentionnés. Que cela ralentisse ou non les investigations des PJ est laissé à l'appréciation du maître de jeu.

L'HISTOIRE JUSQU'À PRÉSENT

L'employeur du fureteur **Rabock** (voir CB#1 pour plus d'informations), un traqueur obscur de sinistre réputation nommé **Sikzog**, a très mal vécu l'intervention des aventuriers il y a cinq ans de cela. Chassé par les autres traqueurs pour son incompetence, il est devenu un paria haï de tous. Rôdant dans les galeries souterraines attenantes à la ville troglodyte où il est né, il a fini par découvrir après plusieurs années

d'errance un temple dédié à Zon-Kuthon, divinité Loyale Mauvaise de sinistre réputation. Sikzog a mis plusieurs mois pour déchiffrer les inscriptions inscrites sur les bas-reliefs et a fini par comprendre la façon dont on pouvait se servir de ce lieu impie. En effectuant avec précision un rituel incluant un sacrifice sanglant, il permet d'invoquer un esprit maléfique. Vouant une haine sans borne à ceux qui l'ont chassé, il compte invoquer l'esprit pour détruire la ville souterraine des traqueurs. Mais pour cela, il lui reste à trouver sept enfants humains à sacrifier. N'ayant plus aucun fureteur à son service, il est obligé de sortir lui-même à la surface pour trouver des victimes. Mais, il doit vite l'admettre, ses compétences ne lui servent à rien à l'air libre. Il finit donc par engager une bande d'esclavagistes pour faire le sale boulot à sa place. **Les Écorcheurs de Nybor** se mettent à la recherche de jeunes enfants. Les six premiers sont rapidement enlevés, amenés à Sikzog et sacrifiés. Il ne manque qu'une victime pour que le rituel soit complet et sa vengeance exécutée. Mais tout ne va pas se passer comme prévu.

INTRODUCTION

La nuit des retrouvailles de nos jeunes aventuriers est mouvementée. Et pour cause : elle se déroule au moment même où le si- ➔



sikzog, le traqueur obscur

OUVRAGES NÉCESSAIRES ?

Pour mener ce scénario à bien, vous aurez besoin du *Manuel des joueurs*, du *Guide du maître* et du *Bestiaire Pathfinder*. Seuls les profils tirés du *Guide du maître* rendent ce livre indispensable, puisque le *MdJ* et le *Bestiaire* sont consultables gratuitement sur le site du **Document de Référence Pathfinder** à l'adresse suivante :

www.regles-pathfinder.fr

POÏTE AU SÛJËT DES PERSONNAGES ADOLESCENTS

Contrairement au premier épisode où les quatre héros étaient des enfants, les aventuriers de ce second opus sont des personnages de niveau 1 tout à fait normaux. Jeunes certes, mais dont les talents martiaux et magiques n'ont rien à envier à des individus de 2 ou 3 ans plus âgés (au final, il ne faut pas oublier qu'ils ont commencé à lutter contre le mal très tôt et ont bien roulé leur bosse depuis).

ΣΙΠQ ΑΠQ...

Que sont devenus nos héros entre les deux épisodes ?

LISSA PICKSTOCK

Sa première aventure terminée, Lissa fut exclue du village avec sa mère car elle était soupçonnée d'y attirer le mal. Elle a donc erré pendant deux ans avant de trouver une clairière accueillante où elle s'est installée avec sa mère, non loin d'Oreille-du-loup. Elle y a passé trois années paisibles avec son ourson. Durant ce temps, elle a pu développer ses talents druidiques avec sa mère. Elle a appris à chasser et à reconnaître de nombreux fruits, baies, racines et champignons comestibles. Elle s'est aussi entraînée au combat et s'est construite une fronde qu'elle maîtrise désormais parfaitement.

THÉODULE POULAIN

Après sa première aventure, et quoique le résultat final ait pu le faire passer pour un héros, le père de Théodule n'a pas du tout apprécié la part qu'a pris son fils dans cette histoire. Il a donc décidé, peu de temps après, de l'envoyer en pension à Magnimar. Il y a passé les cinq années suivantes, ne revenant dans son village natal que deux fois dans l'an. C'est au cours d'un de ces voyages que le jeune Théodule, âgé de 15 ans et de passage à Oreille-du-loup, a entendu parler des enlèvements. Après quelques recherches de son côté (accoude au bar), il a rencontré Hank dans une taverne et ont décidé d'agir de concert pour déjouer les plans du mystérieux kidnappeur qu'ils craignent de bien connaître. Durant ces cinq ans, il a bien progressé dans les arts musicaux, a pris des cours de chant et est devenu l'auteur de plusieurs recueils de nouvelles. Même s'il n'a pas de petite amie régulière, c'est un joli cœur et il est souvent entouré de jeunes filles attirées par la façon dont il raconte ses exploits (il se vante d'ailleurs beaucoup). Mais le souffle de l'aventure le frappe de plein fouet en cette soirée funeste : il doit agir !

HANK

Après sa victoire au repaire du fureteur et la remise en liberté de Maria la sorcière,

Hank a continué à travailler pour Tasil le forgeron et se charge maintenant des allers-retours incessants vers les villes de la région pour vendre les armes de son père adoptif (grâce à la réputation grandissante du forgeron). Cela lui a permis d'économiser 50 pièces d'argent et de développer une force et une endurance étonnante pour un jeune de son âge. Or un jour, en se rendant dans la ville d'Oreille-du-loup, il va boire une bière dans une taverne du coin et y rencontre Théodule. Ce dernier lui parle des enlèvements et de la probable intervention du fureteur qui leur a échappé et lui propose de le rejoindre pour tirer les choses au clair. Hank accepte tout de suite, en pensant qu'une pause dans sa vie monotone ne lui ferait pas de mal. Au moment où l'aventure débute, Hank n'est pas encore rentré au Passage de Gois pour donner l'argent au forgeron, et « transporte » une pièce d'or en plus des 50 pièces d'argent qu'il garde toujours sur lui.

MAXIMILIEN PIEDSEC

Chassé de la maison familiale, Maximilien a été contraint de vivre de rapines pendant plusieurs années. Ses frères et sœurs l'ont en effet exclu car ils ne croyaient pas à l'histoire du fureteur obscur et pensaient que Maximilien avait tout inventé pour échapper aux tâches familiales. Après plusieurs années d'errance, Maximilien est arrivé à Oreille-du-loup, attiré par sa taille et les richesses qu'elle recèle. Tout voleur digne de ce nom devait pouvoir y vivre comme un poisson dans l'eau. Mais c'était sans compter sur les gardes de la ville qui l'ont attrapé dès la première semaine. Maximilien est donc en train de passer une première nuit en prison (en se promettant qu'il n'en passera pas une deuxième). Une nuit mouvementée. En effet, les miliciens qui s'occupent de sa garde à vue quittent précipitamment les lieux pour enquêter sur une histoire d'enlèvement. C'est le déclic pour Maximilien qui se rappelle immédiatement ce qui s'est passé 5 ans plus tôt. Il s'échappe aussitôt pour suivre les gardes à travers la ville. C'est là qu'il retrouve Hank et Théodule, avec qui il décide de continuer l'aventure.

→ xième enfant est enlevé. Il serait de bon aloi que vous preniez à part chaque joueur pour lui raconter succinctement ce qui lui est arrivé au cours des cinq dernières années ainsi que les événements récents qui l'ont conduit à retrouver ses camarades (pour deux d'entre eux) et à reprendre le chemin de l'aventure aussi précipitamment (voir tous les détails en page ci-contre).

Au moment où l'aventure débute, les aventuriers sont séparés en trois groupes. **Hank** et **Théodule** sont dans une taverne, *La Mite qui fume*, à quelques dizaines de mètres du lieu de l'enlèvement du septième bébé. **Max** suit les miliciens envoyés sur les lieux, à bonne distance mais sans se laisser semer. Quant à **Lissa**, elle a fort à faire avec un des esclavagistes qui a décidé de se faire un manteau en peau d'ours. Lissa ne rejoindra les garçons que lorsqu'ils auront atteint les abords du camp, sur les talons de **Moustique**, le kidnappeur.

En tant que MJ, votre rôle est de faire en sorte que cet éclatement du groupe, de courte durée, ne soit pas considéré comme un problème par les joueurs. Vous pouvez parfaitement faire jouer les deux parties dans des pièces séparées, pour l'effet de surprise, ou les jouer en simultané autour de la table, la réunion des deux événements ayant lieu que les joueurs soient au courant ou pas... Il est toutefois primordial que Lissa vienne à bout du chasseur au moment même où les autres joueurs font irruption dans le camp des esclavagistes !

POURSUITE EN VILLE

Tandis que des badauds s'agglutinent autour des lieux de l'enlèvement où se lamentent les parents (dans ce groupe d'individus, on trouve Hank et Théodule) les mili-

ciens investissent les lieux avec une rapidité qui n'a d'égale que leur incompétence : ils renversent les meubles, font un bruit d'enfer et éclairent maladroitement tous les coins obscurs qu'ils repèrent. Quelques secondes plus tard, Max arrive sur place, tout en restant légèrement à l'écart. Il n'est pas le seul intrus dans la scène. Sur un toit de grange proche, allongé sur le chaume, se trouve Moustique, un félys au poil rare et à l'oreille coupée. Il porte dans ses bras le bambin assommé et attend que la situation se calme pour prendre la fuite par les toits. Les PJ vont donc avoir à tenter l'impossible : se retrouver et par la même occasion découvrir le kidnappeur.

Hank et Théodule peuvent tenter un test de Perception DD 12 pour repérer Max. Si le résultat dépasse un DD 17, le PJ remarque aussi le félys.

De son côté, Max repère automatiquement ses deux compagnons mais doit réussir un test de Perception DD 15 pour détecter le félys.

Dès que ce dernier est repéré, la poursuite commence. Elle peut aussi bien se dérouler sur les toits que dans les rues de la ville. Même si les PJ tentent de prévenir les gardes, ces derniers sont trop absorbés par leurs recherches pour comprendre ce qui se passe. Bref, les trois ados sont livrés à eux-mêmes et doivent tout faire pour rattraper le fuyard et récupérer, vivant, son précieux fardeau.

À vous de concocter quelques épreuves aux PJ afin que la poursuite soit aussi palpitante que possible, mais il faut bien comprendre que le but de cette première partie est de rassembler nos PJ et de leur donner envie d'aller plus loin en sauvant un enfant. En moyenne, prévoyez un test de compétence de DD 12 (15 si vous êtes vraiment cruel ou si la poursuite est vraiment trop →

KÉZAKO UN FÉLYS ?

Cette créature n'est normalement pas présente dans le monde de Golarion mais, recherchant un kidnappeur gracieux et rapide, nous n'avons pas pu nous empêcher de faire revivre cette race non-humaine issue du passé de *Casus Belli* et que vous serez d'ailleurs certainement amené à revoir dans ces pages à l'avenir...

Les félys sont une race d'humanoïdes présentant des traits félins : museau allongé, oreilles pointues et mobiles, pupilles verticales, corps recouvert de fourrure et crinière épaisse en guise de cheveux.

Les caractéristiques du félys peuvent être assimilées à celles d'un elfe voleur réellement très agile.

Traits raciaux :

+2 Dextérité, -2 Sagesse
Vision dans le noir : 18 m
Bon équilibre : +2 en Acrobaties et en Escalade
Sens aiguë : +2 en Perception

MOUSTIQUE LE FÉLYS

Une fois qu'il a rejoint ses congénères, il fait volte-face et combat ses poursuivants avec courage. Si Siam tente de s'échapper et n'y parvient pas, c'est Moustique qui prend à son tour le chemin de la forêt. En combat, il tente de prendre ses adversaires par surprise en les attaquant de dos.

Félés (m) roublard 1, CN

Voir le profil du « pickpocket » page 266 du *Guide du Maître Pathfinder*, en oubliant pas de lui ajouter les traits raciaux du Félys (page précédente) si vous le souhaitez.

KOPA LE RUSTRE

Il est solidaire de ses amis avant tout et fait tout pour aider les plus faibles. Ce n'est pas un mauvais bougre, c'est juste qu'il conçoit les autres êtres vivants (sauf ses compagnons) comme autant de marchandises à vendre ou à échanger.

Humain (m) combattant 2, N

Voir le profil du « bandit » page 264 du *Guide du Maître Pathfinder*.

simple jusqu'à maintenant). Voici quelques idées :

- **La pluie commence à tomber** et le toit (ou la rue) est glissant (test d'Acrobaties). En cas d'échec, le PJ chute et subit 1d2 points de dégâts non létaux en cas de chute dans la rue ou 1d6 dégâts létaux du toit.

- **Une charrette ou des caisses bloquent la ruelle** où les PJ sont engagés. Il faut faire un détour (et perdre du temps) ou tenter d'escalader pour passer par-dessus (test d'Escalade).

- **Des gardes se demandent quelle mouche a bien pu piquer les PJ** pour les faire courir ainsi. Il va falloir être très convaincant, et rapidement en plus (test de Diplomatie ou bien de Psychologie DD 18 pour Max car il fait vraiment penser à un mandrin responsable d'un mauvais coup). Hank peut même tenter une intimidation ou même l'échange de quelques coups de poings (les gardes lâchent alors l'affaire assez vite).

Après quelques minutes (selon le temps que dure la confrontation entre Kopa, Lissa et son ours), les PJ arrivent aux limites de la ville et le fuyard les entraîne vers un feu de camp à l'orée de la forêt, à quelques centaines de mètres des dernières maisons du bourg. La poursuite devient une course et les PJ parviennent petit à petit à rattraper le félys encombré. Mais quelques silhouettes belliqueuses sortent de l'ombre et s'approchent des joueurs : tout cela ne va pas bien se terminer. Et tout cela sans compter les grognements d'un ours qu'ils perçoivent au loin !

VENDE LA PEAU DE L'OURS

Simultanément aux événements décrits ci-dessus, le plus brutal et le plus rustre des esclavagistes (un certain **Kopa**) a repéré les traces

d'un ours qui rôde aux alentours. Il n'a par contre pas vu les traces de pas humains qui l'accompagnent. Et c'est ce qui va causer sa perte. En effet, Lissa se rapproche nuitamment de la ville afin de récupérer quelques menus objets dont elle peut avoir l'usage (surtout des pots et potions vides pour préparer des breuvages faiblement magiques). Dans une clairière un peu mieux éclairée par la lune, Kopa apparaît soudain et charge l'ours. Il est temps de tirer une initiative.

Note : Il est pratiquement certain que Lissa et son compagnon vont remporter le combat car Kopa est aussi violent que maladroit. C'est même le maillon faible du groupe d'ennemis. Les autres esclavagistes ne seront pas aussi faciles à vaincre.

LE CAMP DES ESCLAVAGISTES

Le groupe d'esclavagistes se nomme les Écorcheurs de Nybor mais n'est pas aussi violent ou puissant que son nom le laisse imaginer. Il s'agit surtout d'un ramassis de pauvres types recrutés par un monstre solitaire et sans scrupule. Les joueurs doivent donc assez aisément en venir à bout. Il n'en reste pas moins qu'il est constitué de 6 membres qui ont chacun leur propre façon de combattre. L'affrontement sera donc relativement complexe à gérer (pour des 1^{er} niveau bien entendu ; d'ailleurs les profils des esclavagistes se trouvent en marge).

Le but de ce combat est que chacun trouve sa place dans le groupe et que les personnages commencent à prendre de bonnes habitudes collectives (après près de cinq ans de séparation). Il est primordial par contre, que deux événements aient bien lieu :

1. **Siam doit s'échapper sans être rattrapé** (ou Moustique, mais c'est moins probable).

2. Le bébé doit être récupéré sain et sauf (les esclavagistes ne vont de toute façon pas le tuer, pour eux cet enfant vivant représente de l'argent avant tout, mais le ramener en bonne santé est tout de même important).

En inspectant les corps de leurs adversaires (qui, prévoyant un massacre par la foule, ne se laissent pas prendre vivants), les joueurs peuvent remarquer des tatouages en forme de crocs de lion. En enquêtant un peu en ville, ils apprendront que c'est un symbole réservé aux esclavagistes. Mais aussi que de tels individus ne travaillent jamais pour leur propre compte : ce sont toujours des intermédiaires.

LE DERNIER ENLÈVEMENT À LA POURSUITE DU BOUCHER DES TOITS

Une fois les PJ revenus en ville avec l'enfant (vivant espérons-le), ils se rendront rapidement compte que leur problème n'est pas résolu : un des esclavagistes (au moins) s'est échappé et il n'est pas du tout certain que ce soient les vrais responsables de tous ces rapt. Et comme ils peuvent s'en douter puisqu'ils en ont fait échouer un, deux jours après, on vient leur annoncer un nouvel enlèvement. Les affaires reprennent !

Le lieu de l'enlèvement, une petite mesure d'un quartier pauvre, est dans un triste état. Les meubles sont brisés et il y a une forte quantité de sang autour du berceau d'un bébé. Cela ne correspond pas aux récits des autres rapt, effectués en toute discrétion. Comme l'existence d'un deuxième groupe de kidnappeurs est peu probable, le voleur d'enfant est certainement venu chercher sa nou-

velle victime lui-même. Il ne faut pas perdre de temps, mais aucune trace n'est visible pour former une piste. En questionnant les curieux qui traînent là, les PJ apprennent que ce genre de crimes sanglants n'est pas inhabituel dans le quartier mais que personne ne s'y intéresse et que la garde ne fait jamais aucune patrouille... Après quelques heures de discussion avec plusieurs habitants bavards, un coupable idéal leur est même désigné : **le gros Romuald**. Il vit d'expédients, n'est pas d'ici (il est arrivé il y a quelques mois et on entend souvent des bruits étranges venant de chez lui). Sur ce sujet, les témoins ne sont pas d'accord : cris étouffés, bruits de corps qu'on découpe, etc. Cela sent la fausse piste à plein nez. Mais une petite visite s'impose néanmoins. →

VALENTIN LE PRÊTRE

Il reste en retrait de ses amis et tente de les aider du mieux qu'il peut. Il est cependant particulièrement lâche et s'il est pris pour cible (même si on le rate), il tente de fuir (vers la ville afin de se fondre dans la population).

Humain (m) prêtre de Calistria 1, CN

Voir le profil de « l'acolyte » page 302 du *Guide du Maître Pathfinder*, avec les modifications suivantes :

Domaines Chance et Chaos (n'oubliez pas de lui faire utiliser ses capacités *Coup de chance* et *Toucher du chaos* pages 70 et 71 du *MdJ* lors de l'affrontement).

Remplacer le sort de domaine *soins légers* par *coup au but* !

SIAM L'ELFE

Dès le début du combat, il prend la poudre d'escampette vers la forêt. Il rejoint le traqueur à la première opportunité mais fait moult écarts pour être certain de ne pas être suivi. À moins que vous souhaitiez écourter l'aventure, il est important que Siam parvienne à ses fins.

Elfe (m) roublard 1, CN

Voir le profil du « pickpocket » page 266 du *Guide du Maître Pathfinder*, en oubliant pas de lui ajouter les traits raciaux des elfes (qui peuvent se résumer ainsi : -1 pv ; +1 aux jets d'attaque à distance, à la CA, au JS de Réflexes ; +2 en Perception et vision nocturne).

PARSIK LE GUERRIER

Hautain et pervers, il tente d'attaquer le membre le plus faible du groupe. Il adore la victoire et se complait à causer autant de douleur que possible à ses adversaires. C'est le leader du groupe et une véritable ordu.

Humain (m) guerrier 2, NM

Voir le profil du « garde de caravane » page 288 du *Guide du Maître Pathfinder*. Si votre groupe vous paraît faible ou que vous n'avez que deux ou trois joueurs à la table, préférez le profil du « bandit » page 264.

ROMUALD

Autrefois ogre du nom de Grom, il a subi le contrecoup d'une malédiction lancée par un ogre mage dont il avait tenté de dévorer la jambe au cours d'un hiver trop rigoureux. Il a ainsi subi la honte ultime, être polymorphé via un puissant artefact sous des traits humain. Il a ensuite été chassé de sa tribu et est finalement parvenu à se mêler à la population humaine. Ses talents pour la cuisine lui ont même permis de se faire une petite réputation. Il n'en reste pas moins un combattant puissant et particulièrement cruel.

Ogre (m) sous forme humaine

Utiliser le profil de l'ogre page 230 du *Bestiaire Pathfinder*, en appliquant les modifications suivantes :
pv 26

JEFFREY

Humain (m) noble 4

Voir le profil de « l'héritier noble » page 292 du *Guide du Maître Pathfinder*. Et oui, il ne suffit pas de se faire passer pour un grand guerrier pour en être un !

La mesure de Romuald se trouve en bordure du quartier pauvre. C'est une des premières maisons du quartier marchand. Si on prend soin de frapper à la porte, on se voit accueilli par un gros bonhomme affable et bon vivant. Il invitera les PJ à un petit brunch avec thé, gâteaux et petits pâtés de viande. En fait, la viande semble être une part importante de sa vie : on peut voir dans sa cuisine une très grande collection de cou-teaux et des jambons et saucissons pendent partout dans la maison. Si on lui pose des questions à ce sujet, il ne tarit pas d'explications : la boucherie et la charcuterie sont pour lui une véritable passion. C'est d'ailleurs comme cela qu'il peut se payer une telle maison : il est le fournisseur de plusieurs grands commerces de bouche de la ville. Une visite de courtoisie ne permet pas d'apprendre quoi que ce soit d'autre.

Une visite de nuit (ou quand Romuald est de sortie, ce qui arrive tous les jours lorsqu'il va livrer ses produits en ville) offre une toute autre vision du personnage. Sa cave est en effet une véritable horreur : elle contient des corps dépecés, des barriques de viande plus ou moins avariée, ainsi que des plats en partie préparés. Il devient évident que la majorité des plats conçus par Romuald sont à base de chair humaine et que les victimes ne doivent pas se limiter aux bébés. On peut d'ailleurs trouver le corps de l'enfant débité en petites tranches. Les joueurs peuvent confronter eux-mêmes Romuald à ses crimes ou le livrer aux autorités. S'ils se chargent du boulot, ils se rendront rapidement compte qu'il n'est pas un cannibale comme les autres : c'est en fait un ogre sous forme humaine.

Une fois le problème réglé, les PJ doivent se rendre à l'évidence : ils ont découvert et arrêté un dangereux criminel, mais qui ne semble avoir au-

cun lien avec les autres enlèvements, ce qui signifie que le commanditaire cherche peut-être encore des enfants. Il va falloir continuer à veiller.

UNE RENCONTRE FORTUITE

Alors qu'ils patrouillent ou enquêtent (de jour ou de nuit, à votre convenance), un ou plusieurs PJ vont croiser dans la rue Siam déguisé en marchand (ou Moustique si c'est lui qui s'en est sorti). Il est en train de faire un dernier repérage avant d'enlever un autre enfant. Les PJ vont certainement et immédiatement tenter de l'éliminer ou de le faire prisonnier. Et cela va être plus simple qu'ils ne l'escomptent : en fait Siam est revenu en ville à contrecœur. Il a été forcé par Sikzog de terminer le « contrat » passé avec lui (l'enlèvement de sept enfants) mais la mort de tous ses compagnons lui a sapé le moral. Il ne se bat pas, et ne demande qu'à passer à table si on lui promet de ne pas le livrer à la foule. Il n'acceptera pas pour autant de retourner dans la forêt mais donne une description précise du chemin à prendre pour trouver l'entrée du repaire de Sikzog. Siam n'est jamais entré à l'intérieur et ne pourra donc pas en dire plus. Il ne peut pas dire grand chose sur Sikzog car seul Nar-sik était en contact physique avec lui. Il l'a juste vu de très loin, une fois : un individu maigre et vêtu d'un grand vêtement sombre.

L'ARRIVÉE DE JEFFREY

Alors que les PJ se préparent pour partir en forêt, ils ne peuvent rater ce bon **Jeffrey** (voir *CB#1*) qui vient d'arriver en ville et qui s'incruste avec eux à grand renfort de verbe haut et d'attitudes insupportables. Mais il ne faut pas négliger le secours que Jeffrey pourrait apporter si la situation

tourne mal. À vous de faire payer aux joueurs cette aide précieuse par un comportement parfaitement abject : il parle tout le temps, se vante, ridiculise les PJ à la moindre fausse manœuvre, etc.

Ils vont désormais devoir faire vite car Sikzog n'ayant plus du tout confiance en Siam a préféré l'envoyer comme leurre pour se charger lui-même du dernier rapt. Il vient donc de prendre possession du dernier enfant et se hâte de revenir dans son repaire pour terminer son rituel. Gageons que les PJ vont parvenir à l'en empêcher, car ils sont les premiers avertis du rapt, par des gamins du quartier pauvre où vivait la petite victime de Romuald. Certains ont suivis la créature pour ne pas perdre sa piste tandis que d'autres galopent à la rencontre des PJ pour les renseigner.

LE REPAIRE DU TRAQUEUR OBSCUR

En suivant les indications précises de Siam, les PJ pénètrent dans la forêt et devraient trouver sans mal le repaire du traqueur obscur. Il s'agit, au début du moins, d'une grotte naturelle. Elle se prolonge par un dédale oublié, redécouvert par le traqueur et qu'il utilise pour mettre en place son sacrifice diabolique.

I. CHAMPIGNOPPIÈRE

Les PJ (et Jeffrey) sont confrontés à une culture de champignons hallucinogènes entretenue par le traqueur (qui a développé une certaine résistance aux fumées toxiques qu'ils produisent quand on marche dessus). Les PJ doivent réussir un jet de Vigueur DD 12 pour passer sans encombre. S'il est raté, les personnages concernés perdent 2 points temporaires de Sagesse pour une durée de 2 heures.

2. LES TENTAUVLES DU LAC

Les PJ découvrent un petit lac souterrain rempli d'algues en tous genres. En avançant dans le lac (ils ont pied : l'eau, saumâtre, ne fait pas plus de 1 m de profondeur), les joueurs réveillent une pieuvre qui les attaque (voir *Bestiaire Pathfinder JdR*, page 241).

Leurs mouvements sont gênés par les algues et par l'eau, ils subissent donc un malus de -2 à tous leurs jets d'attaque. Une fois la pieuvre vaincue, le groupe d'aventuriers arrive à un carrefour totalement sec.

3. VERS LA VILLE SOUTERRAINE

Ce tunnel mène à un éboulement (provoqué par les traqueurs qui ont chassé Sikzog). Très loin derrière cet éboulement (plusieurs kilomètres) se trouve la grande cité souterraine des traqueurs. Il reste un étroit passage dans l'éboulis, utilisable par des fureteurs, mais un humain ou un traqueur n'a pas la place de passer. Si les PJ semblent tentés par cette direction, le MJ devra leur faire entendre raison : les saignées dans la roche qui ont causé l'éboulement ne peuvent être l'œuvre d'humains et l'excavation leur prendra plusieurs semaines. S'ils persistent néanmoins... prévoir quelques rencontres avec un ou deux fureteurs obscurs...

4. LES BAIES POURRICIÈRES

Le passage de droite mène vers une pièce ronde dans laquelle de petits arbustes troglodytes à fruits rouges ont poussé. Lissa peut faire un test de Connaissances (nature) DD 12. Si elle réussit, les joueurs peuvent ramasser dix baies nourricières qui rendent 1d3 points de vie quand on les mange. À la suite de cette salle, les joueurs arrivent dans le dédale découvert par le traqueur. ➔



Romuald, l'ogre
sous forme
humaine

Eboulement

Le Repaire du traqueur obscur

SIKZOG

Sikzogest un traqueur tel que décrit dans le *Bestiaire Pathfinder* à la page 275. Un adversaire redoutable !

5. LA PRISON

Quand les PJ entrent dans cette salle, une odeur immonde leur parvient aux narines.

En effet, les aventuriers trouvent ici des cages dans lesquels des corps se putréfient gentiment. Ce sont ceux de fureteurs capturés par le traqueur quand il a tenté de revenir dans sa ville natale pour assouvir sa soif de vengeance. Si les PJ les fouillent, ils peuvent trouver 10 pièces d'argent et une *potion de soins légers* (1d6+3). Cependant, pour fouiller de telles horreurs, les PJ doivent réussir un jet de Volonté DD 10 (en cas d'échec, pas moyen de mettre les mains dans ces corps putréfiés).

6. L'ÉPÉE PIÉGÉE

Les PJ arrivent dans un cul-de-sac. Au milieu de la pièce se trouve une épée posée sur le sol. Si un des

personnages la touche, une grille tombe et bloque l'entrée de la pièce. De plus, deux pêcheurs des grottes apprivoisés par les esclavagistes et le traqueur sortent d'un trou dans le mur (*Bestiaire Pathfinder JdR*, page 238). Un combat inévitable commence alors. À la fin de celui-ci, les PJ peuvent prendre l'épée, qui est une *épée +1 (+2 contre les diables)*. Défoncer la grille est possible mais il faut réussir un test de Force DD 14.

7. LA ZONE DE PROTECTION

En arrivant dans cette salle, les joueurs découvrent un grand mur translucide qui leur barre la route. Ce mur est en fait un enchantement créé par les anciens propriétaires du dédale pour se protéger d'éventuels intrus. Les PJ peuvent traverser ce mur, mais ils subissent alors des dégâts en fonction de leur alignement. Les individus ayant un alignement différent

de Loyal Mauvais reçoivent 1d6 point de dégâts, sauf s'ils réussissent un jet de Volonté DD 10, les PJ Chaotiques Bons font eux un jet de Volonté DD 15. Le traqueur n'est pas affecté par ce mur car il porte un anneau qui l'immunise contre l'enchantement.

8. LE PARCHEMIN DE PROTECTION

Cette salle est la plus mystérieuse du lieu. Au centre se trouve un grand tube violet translucide, planté dans un socle en marbre poli. Sur ce socle, des inscriptions sont écrites en langage céleste. Heureusement, pendant ses longues années d'études, Théodule a appris le langage céleste (sinon, faire un test de Linguistiques DD 14) :

« *Quand le soleil se couchera, et que le diable apparaîtra, votre salut sera inscrit dans cet ouvrage. Il vous fournira la protection nécessaire pour survivre* ».

En effet, à l'intérieur du tube se trouvent quatre parchemins. Les PJ d'alignement non Mauvais peuvent passer la main à travers le tube pour les récupérer. Seul Théodule peut les lire car ils sont écrits en langage céleste. Ce sont des parchemins de *Protection contre le Mal*.

9. LES STATUES AUX COUTEAUX

Au fond de cette salle (à côté du passage vers 10), les PJ voient une grande statue qui porte deux grands couteaux de pierre. Dès qu'un PJ passe devant elle, la statue se met à bouger en ligne droite, et tout PJ présent dans la pièce doit faire un jet de Réflexes DD 10. S'il le rate, il prend 1d6 points de dégâts. Il doit alors recommencer un nouveau test : s'il réussit, il contourne la statue sans être touché et est hors d'atteinte, s'il rate, il subit à nouveau les dégâts. Au bout de 3 « attaques », la statue arrive de l'autre côté de la salle et se brise contre le mur, et le piège devient inactif.

10. LE PENTAGONE DIABOLIQUE

Cette salle est l'ultime salle du donjon. Sur le sol, un pentagone diabolique est installé : le traqueur est prêt à entamer son rituel avec le dernier bébé comme sacrifice. Ayant déjà sacrifié six bébés, il ne lui en manque plus qu'un pour que le démon soit invoqué. Quand les PJ arrivent, le traqueur les attaque car il ne peut pas tout faire en même temps.

Jeffrey essaie d'être le plus rapide pour libérer l'enfant et le mettre hors d'atteinte. Quand le traqueur meurt, son sang se répand dans la salle, achevant le rituel. Mais pas de la façon prévue ! Le sang de sept bébés devait être versé. Or, le septième sacrifice est celui de Sikzog. Le diable qui sort alors des Enfers est un **Diable Barbu** aux caractéristiques affaiblies (voir marge ci-contre).

Le combat terminé, à moins qu'un PJ ait spécifiquement vu Jeffrey « mettre l'enfant à l'abri » en partant vers la salle 9, ils ne peuvent que constater qu'il n'est plus là.

UN RETOUR TRIOMPHAL

Si tout s'est passé comme prévu, Jeffrey est revenu en ville avant les PJ et avec le bébé vivant dans les bras. Il est porté aux nues par la population et les PJ vont vraiment passer pour des cons à moins de le confronter directement à sa lâcheté en montrant à la foule ébahie la tête du traqueur ou, mieux encore, celle du démon. Jeffrey en sera quitte pour être ridicule devant tous ceux qui l'acclamaient un instant avant. Un juste retour des choses.

CROC et Sippik

Illustrations Tous droits réservés à
Paizo Publishing. 2012.

Plan et technique Damien Coltice

DIABLE BARBU

Voir le profil page 264 du *Bestiaire Pathfinder* en appliquant les modifications suivantes :

CA 15

pv 27

RM 12

Attaque malus de -8 à tous ses jets d'attaques

Blessure infernale réduire à 1 point de dégâts de saignement cette capacité.

Pouvoir magique le diable barbu ne peut pas utiliser sa capacité de *téléportation suprême* au cours de 10 premiers rounds de son incarnation dans le plan matériel.



En quelques mots...

Les Investigateurs font une petite excursion en marge de la loi qui risque de leur valoir des ennuis avec leur hiérarchie, mais qui va transformer leur vision du monde.

Note : Les mentions « p. XX » font référence à la 6^e édition de *L'Appel de Cthulhu*.

Fiche technique

TYPE • Scénario ouvert
PJ • 3 ou 5 investigateurs expérimentés
MJ • Expérimentés
Joueurs • Expérimentés

ACTION ★★☆☆
AMBIANCE ★★☆☆
INTERACTION ★★☆☆
INVESTIGATION ★☆☆☆

ÉTOILES PROPICES | ÉPISODE 2

ENTENDEZ LE GLAS DES CLOCHES DE FER

2023. Entre crime, misère et montée du surnaturel, la vie des Investigateurs n'était déjà pas simple, elle va encore se compliquer.

Un an a passé depuis la fin de l'affaire Connelly. Nous sommes fin septembre 2023 (ou T+11, si vous lisez ce scénario après 2012). Les personnages sont restés dans la police, même si différents groupes ont dû les remarquer, en bien ou en mal. À ce stade, même si les personnages sont à peu près contents de leur sort, vous pouvez être sûrs que les joueurs piaffent d'impatience à l'idée d'aller se frotter au surnaturel, surtout s'ils ont beaucoup pratiqué *L'AdC*. Encore un peu de patience, on y arrive.

PROLOGUE UNE ANNÉE PRESQUE ORDINAIRE

Ces deux mini-scénarios sont à faire jouer entre la fin d'*Ainsi parlait Nyarlathotep* et le début de cette aventure. Ils sont strictement optionnels. Le premier, le plus développé, effleure le Mythe de Cthulhu. Le second est juste une histoire sordide sans un atome de surnaturel. Lorsque vous les mettrez en scène, pensez « série télé » et dosez le mélange action / enquête en fonction de ce qui vous paraît convenir à votre groupe.

Affaire n°1 - l'écrivain trucidé

Ambiance : enquête criminelle classique, avec trop de suspects.

Les faits : **William Manor**, écrivain et scénariste moyennement connu qui enchaînait polars et romans d'horreur depuis une vingtaine

d'années, a été retrouvé chez lui, le crâne défoncé par une bouteille de vodka. D'après le légiste, le décès remonte à environ 48 heures. L'appartement a été fouillé. Son ordinateur (un portable plus tout jeune), la télévision et le système hi-fi ont disparu, ainsi qu'un certain nombre de petits objets de valeur. Bref, cela ressemble à un cambriolage.

Les voisins : Manor était un homme charmant, même lorsqu'il était ivre, ce qui lui arrivait de plus en plus souvent. Il était un peu plus à l'aise que la moyenne des habitants du quartier (un ensemble de maisons néo-victoriennes construites dans les années 1980). Il était en train d'écrire un roman d'horreur, et paraissait assez content de ses progrès.

L'entourage : **Peter Manor**, son fils de 19 ans, faisait des études sans beaucoup de lustre dans une petite université, à une quarantaine de kilomètres de chez son père. Il ne s'entendait pas bien avec lui. **Angelina**, son ex-femme, a refait sa vie avec **Stephen Rush**, un autre écrivain spécialisé dans les westerns et les histoires d'amour. Son divorce avec Manor a été tendu, mais cela remonte à dix ans. La petite amie de Manor, **Trish**, semble un peu plus prometteuse. Elle a vingt-deux ans, n'a pas d'emploi, affecte un look post-gothique, et a déjà été condamnée pour possession de drogue. Elle n'a pas beaucoup de talent, mais s'efforce d'écrire. Enfin, **Eric Irwine**, son ex, est un grand costaud, violent, qui n'a pas du tout apprécié qu'elle le plaque

SI VOUS AVEZ RATÉ LE DÉBUT...

Qu'attendez-vous pour acheter *Casus Belli* n°1 ? À défaut, sachez que Nyarlathotep s'est révélé aux hommes en 2015, et que sept ans plus tard, ce guide spirituel d'un genre nouveau figure parmi les personnalités préférées des Terriens. Il prépare l'humanité à de gigantesques changements, mais pour l'heure, tout cela est assez loin des préoccupations des Investigateurs, qui travaillent à la brigade criminelle de Los Angeles. Dans notre premier volet, ils se sont occupés de l'assassinat d'une actrice, puis d'une tentative de meurtre contre le gouverneur de Californie. Toutes deux étaient l'œuvre d'un tueur à gages doté de pouvoirs surnaturels.

pour « cette pédale d'écrivain ». Il a un casier et pas d'alibi.

Le dessous des cartes : Six mois plus tôt, Manor a acheté un exemplaire de l'édition anglaise originale du *Roi en jaune* dans une vente aux enchères. Il l'a soufflé à un certain **Charles Peterborough**, de Boston, qui n'a pas apprécié du tout. Peter-

borough n'est pas un sectateur, juste un occultiste déséquilibré. Il a bombardé Manor de mails lui proposant de racheter l'ouvrage, avant de se résigner à embaucher des gens pour le récupérer. Deux petits délinquants bostoniens ont débarqué à LA. Ils ont fait de leur mieux pour donner l'illusion d'un cambriolage (télé et →

NOUVELLES DU MONDE

• Si elle a survécu au premier scénario, Wanda Connelly s'est lancée dans la course à l'investiture présidentielle dans le camp démocrate. D'après les commentateurs, elle a toutes ses chances.

• En janvier, considérant que Nyarlathotep représente une « inadmissible influence étrangère teintée de paganisme », le patriarche de Moscou « déconseille la lecture de ses livres aux croyants orthodoxes ». Cela ouvre la voie à leur interdiction pure et simple par le gouvernement national-conservateur au pouvoir en Russie. Elle sera prononcée fin août. Quinze jours plus tard, quelques jours avant le début du scénario, des indépendantistes ingouches déclenchent un attentat au gaz dans le métro de Moscou, faisant 2 500 morts. Aucun rapport, bien sûr. L'Arabie saoudite avait rejeté « ce faux prophète » dès 2016, suivie par l'Iran en 2017.

► système hi-fi ont fini dans une benne, près de leur motel, mais ils ont gardé l'ordinateur). Au moment où la police intervient, ils sont encore en ville, à profiter du soleil, mais ils reprendront l'avion dans les vingt-quatre heures.

La touche de surnaturel : Les effets du *Roi en jaune* sur le psychisme des écrivains ne sont plus à démontrer. Trish se préparait à quitter Manor, terrifiée par ses cauchemars à répétition et un changement de personnalité sur lequel elle a du mal à mettre le doigt... Il était à la fois plus drôle et plus cruel. Le livre a laissé un résidu psychique dans la maison et, à un certain niveau, il « veut » que les coupables soient arrêtés. Peter, venu mettre les affaires de son père en ordre, va vivre quelques nuits pénibles, ou des « spectres » issus des livres de Manor vont venir lui raconter l'agression de manière cryptique. De leur côté, les deux petites frappes vont faire des cauchemars atroces, se réveiller avec le téléphone à la main – ils viennent d'appeler le 911 pour se dénoncer.

Remonter au coupable : Manor avait un blog, où il mentionne l'achat du *Roi en jaune*, qui figure aussi dans ses relevés bancaires. Les mails de Manor peuvent être consultés auprès de son fournisseur d'accès internet, et ils devraient suffire à attirer l'attention sur Peterborough. Après, c'est juste l'affaire de quelques coups de fil auprès des collègues de Boston...

Affaire n°2 - la mort en fin de droits

Les faits : Chuck McManus, 42 ans, ancien joueur de football américain, a été abattu devant chez lui de trois balles de gros calibre. Les tireurs étaient à bord d'une voiture volée, retrouvée sur le parking d'un centre commercial voisin. McManus était une brute avec un casier rempli d'histoires de bagarres de bar, de mains courantes déposées par des petites amies tabassées, etc. Depuis la fin de

sa carrière, il vivait de petits boulots plus ou moins déclarés. Il lui arrivait notamment de faire l'encaisseur pour des truands du quartier. Après une période de dèche noire, il était redevenu moyennement prospère depuis un peu plus d'un an, assez pour rembourser ses dettes, acheter une immense télé 3D, ce genre de chose. Tout en liquide, bien sûr.

Le dessous des cartes : McManus avait trouvé une combine. Il organisait des combats de chômeurs, la nuit, dans des parkings ou des entrepôts déserts. Trouver des fins de droits désespérés disposés à se bastonner pour un peu d'argent ne posait pas de problèmes. Il percevait les droits d'entrée et un pourcentage sur les paris. Trois semaines plus tôt, **Moshe « l'assureur » Seltov** affrontait **Danny « le comptable fou » Wilson**. Vingt secondes après le début du premier round, Wilson a porté un coup fatal à son adversaire. McManus s'est retrouvé avec un cadavre sur les bras, qu'il est parti enterrer dans le désert. Malheureusement pour lui, Seltov avait une famille. Il a fallu assez peu de temps à **Inga Seltov**, la femme de Moshe, pour remonter à l'organisateur des combats, et se faire justice elle-même, avec l'aide de **David**, son beau-frère. Si on ne les arrête pas, Wilson sera leur prochaine cible.

Remonter au coupable : Il ne faut pas bien longtemps pour découvrir d'où McManus tirait ses revenus. Les combats continuent, repris par son frangin **Sean**. Moyennant un tout petit boulot d'infiltration, les PJ peuvent y participer, arrêter tout le monde et secouer Sean jusqu'à ce qu'il parle. Wilson est plutôt soulagé d'avouer l'accident. Personne ne se souvient du nom de Seltov, dont c'était le premier combat. Cela dit, il a combattu sous le nom de « l'assureur »... Or, une Mrs. Seltov a signalé la disparition de son mari, ex-agent d'assurances, deux jours après la date du combat. À par-

tir du moment où les Investigateurs entrent en scène, Inga et David essayent de descendre Wilson ou Sean le plus rapidement possible. David est un ex-flic qui prend un minimum de précautions.

ACTE 1 : LA SAGESSE ÉVEILLÉE

ACTION I

Jeudi 21 septembre 2023, 3 h 30 du matin, près de la petite ville de Lompoc, dans la vallée de Santa Barbara, un peu au nord de Los Angeles. Il fait agréablement frais, et ça tombe bien, parce que les PJ ont plutôt chaud sous leurs combinaisons noires et leurs masques de ski. Ils sont garés dans les vignes, à quelques centaines de mètres de leur objectif : une ancienne hacienda qui abrite la Fraternité de la Sagesse éveillée. Précisez-leur qu'à ce moment de la nuit, d'après leurs repérages, il n'y a que quatre gardes. Ils connaissent les rondes. Ils ont dix minutes pour entrer, récupérer la cible et ressortir. Il va de soi qu'ils sont hors de leur juridiction et sans aucune couverture. C'est parti !

Maintenant, à vous de jouer. Vous devez faire avancer la scène tout en répondant aux questions légitimes des joueurs, qui vont certainement être des variations sur « mais qu'est-ce qu'on fout là ? » Idéalement, ces réponses devraient faire l'objet de mini flash-backs, à injecter à chaque fois que la tension retombe. À défaut, vous pouvez toujours lâcher les infos en une phrase, mais c'est un peu dommage.

Et si... les joueurs sont allergiques à ce genre de narration ?

Si vous savez à l'avance que vous aurez à affronter un blocage, remontez l'épisode à l'avance. Jouez classique, avec le commanditaire qui les ap-

proche, un briefing, une reconnaissance des lieux... et enchaînez sur la scène d'action, qui dérape pareil.

Et si... le groupe refuse de jouer le jeu ?

Plus préoccupant, lorsque vous annoncerez la couleur, vous risquez d'avoir des joueurs qui se braquent contre l'idée même de ce que leurs personnages sont en train de faire. Si ça arrive, allez-y en douceur. Face au joueur qui clame qu'il est un « flic honnête, pas un ripou », c'est le moment d'un petit flash-back justifiant, *aux yeux du personnage lui-même*, qu'il fasse une entorse à la loi (« ces gens sont intouchables autrement », « ils s'en sont pris à ta famille », « c'est un coup facile » ou « il y a vraiment beaucoup d'argent à la clé »). La pilule passera mieux.

Reste le cas du joueur défensif, qui est persuadé que le MJ est là pour l'arnaquer et que tout ça est un plan pour faire mourir son perso cheri dans d'atroces souffrances. Assurez-le que non, il n'y a pas de mort atroce au programme de la soirée, ça sera pire. Normalement, ça devrait suffisamment piquer sa curiosité pour qu'il suive. Ajoutez que de toute façon, il a signé pour jouer à l'AdC, alors il vaut mieux qu'il ne s'attache pas trop à son personnage. Une fois la pilule enrobée, arrangez-vous que ce soient les autres joueurs qui entraînent votre récalcitrant (éventuellement en mode « tu fais chier, on ne va pas passer la soirée sur tes scrupules à la con »).

VUE EN COUPE D'UNE SECTE

La Sagesse éveillée a été fondée en 2017 par un certain **Scott Slatter** qui, jusque-là, était dans les voitures d'occasion. Il a acheté l'hacienda que les personnages s'approprient à braquer avec ses propres économies, et a réussi à attirer une centaine de fidèles. Ses doctrines sont un mélange →

Suite...

• Lors du recensement de 2022, 1,4% de la population du Royaume-Uni a répondu « disciple de Nyarlathotep » à la question « quelle est votre religion ? », détrônant les Jedis (qui sont toujours estimés à 0,6%) au panthéon des religions minoritaires. Interrogé par la presse sur ce résultat, Nyarlathotep a répondu qu'il « n'était pas là pour établir une nouvelle religion, mais pour unir tous les hommes dans une spiritualité qui transcende toutes les anciennes fois ».

LES FLASH-BACKS

Parallèlement à l'infiltration, donnez à vos joueurs des informations sur l'arrière-plan.

À la fin de la scène, voici ce que les Investigateurs doivent savoir :

- Ce qu'est la Fraternité de la Sagesse éveillée. Voir ci-dessus. Il y a de fortes chances pour que ce soient eux qui aient fait les repérages. Essayez de colorer l'information en fonction de la manière dont ils s'y seraient pris s'ils avaient été aux manettes. Sont-ils du genre à aller sur place, ou à épêcher Internet ?
- Ils sont là pour récupérer une certaine Mary McGuffin. Celle-ci étant majeure et ayant rejoint le culte de sa propre volonté, il était impossible de faire intervenir la justice. Ils ont bien entendu une photo de la jeune fille et une idée de l'endroit où elle dort.
- L'identité du commanditaire et la récompense, détaillés plus loin.
- Le commanditaire a engagé un déprogrammeur, un certain « Dr Smith », qui a donné rendez-vous à l'équipe à 5 h 30 sur le parking d'un motel de la grande banlieue de Los Angeles. Il prendra le relais. Tout ce que savent les PJ, c'est qu'il conduit un van Chevrolet gris. Si le commanditaire est l'un des PJ, arrangez-vous pour que ce soit un tiers qui ait pris contact avec Smith, théoriquement « pour ne pas qu'il soit compromis », en pratique pour que la suite reste crédible.

de spiritualité *new age* et de millénarisme, avec une offre de refuge contre un monde devenu fou qui est bien dans l'air du temps. À en croire Slat-ter, la fin du monde est pour demain, après-demain au plus tard, et ceux qui le suivent survivront à la chute de cette civilisation bornée et matérialiste. Les sectateurs de base sont non-violents, mais les six Disciples de l'éveil qui font office d'encadrement sont tous titulaires de permis de ports d'armes. Sur un plan économique, l'hacienda est entourée de vignes, qui produisent un petit vin rouge léger que la secte revend à la coopérative de la vallée (une partie de leur production est achetée par l'évêché de Los Angeles, qui en fait du vin de messe). Les adeptes qui font du prosélytisme, parfois jusqu'à LA, ont l'air heureux et épanouis.

L'envers de la médaille est moins reluisant, mais d'une grande banalité. Slat-ter et ses disciples emploient des techniques classiques de privation de sommeil et de nourriture pour laver le cerveau des adeptes. Slat-ter abuse de sa position pour coucher avec ses ouailles. Pour l'instant, il n'a pas eu de crise majeure à gérer, mais les Investigateurs vont lui en fournir une.

Soit dit en passant, avec la crise, l'air du temps est moins hostile à ce genre de groupe qu'à notre époque. Les gourous n'ont pas le droit de faire n'importe quoi, mais les médias mettent plus en avant qu'aujourd'hui leur rôle social, le fait qu'ils fournissent une direction à des paumés, etc.

Les adeptes signent une décharge lorsqu'ils s'installent à l'hacienda, qui remet au gourou le soin d'organiser leur existence, et comporte un renoncement d'avance à toutes poursuites contre lui. Ce document n'a absolument rien de légal, mais **Linda Farentino**, la très séduisante avocate de Slat-ter, fera l'impossible pour faire admettre le contraire au tribunal de Lompoc, si besoin.

L'INFILTRATION

Les Investigateurs doivent franchir le mur d'enceinte ; éviter les quatre disciples qui patrouillent dans la propriété ; s'introduire dans le bon dortoir au premier étage des communs ; trouver « Mary » parmi la vingtaine de personnes qui y dorment ; l'empêcher de hurler quand elle se réveillera ; et enfin ressortir avec elle, sachant qu'elle n'est pas du tout disposée à les suivre.

Il va de soi que cela ne peut pas bien se passer. Quelqu'un va forcément finir par rater un jet de Discrétion, entraînant l'intervention des gardes. Mary elle-même ne se laisse pas faire. Il faut au minimum la bâillonner, et si on se contente de ça, elle risque de s'enfuir avant d'être arrivée au mur d'enceinte (elle crie si elle peut, essaye de retrouver un garde, ou à défaut, de faire assez de bruit pour les attirer). Enfin, si Mary ne veut pas sortir, **Sarah Jonsen**, l'une de ses collègues de chambrée, rêve en revanche de s'enfuir et saisit l'occasion de se joindre au groupe. C'est une jeune fille toute maigre et pas très solide sur ses jambes (forte tête, elle a été privée de nourriture plus souvent qu'à son tour). Si ses sauveteurs potentiels refusent, elle n'hésite pas à s'incruster, quitte à les menacer d'appeler à l'aide s'ils la plantent là. « Si je ne pars pas, personne ne part, et si je vous dénonce, je suis sûre de manger chaud pendant au moins une semaine. »

Votre objectif est de faire en sorte que les choses dérapent, sachant que la gravité du dérapage ne dépendra pas de vous, mais des joueurs. Le commanditaire, s'il y en a un, ne tient pas du tout à ce qu'il y ait du sang versé. Les personnages sont bien placés pour savoir de quoi la police scientifique est capable. De plus, il est plus intéressant, dramatiquement parlant, de neutraliser un garde et de l'intimider que de le flinguer. Or, justement, les gardes sont armés, mais n'arrivent pas

avec leur pistolet dégainé, et ce ne sont pas des professionnels entraînés. Les Investigateurs ne sont pas *obligés* de tirer. D'un autre côté, les joueurs sont assez facilement conditionnés au bain de sang. Selon leurs réactions, on peut se retrouver dans un cas de figure où les Investigateurs sortent presque comme des fleurs avec Mary et Sarah, en laissant juste un ou deux gardes contusionnés et attachés. Ou dans une scène d'action à base de fuite en catastrophe sur fond d'incendie, avec un ou deux Investigateurs blessés, tous les gardes et quelques sectateurs innocents abattus, la police du comté qui installe des barrages routiers, un hélicoptère qui surveille les routes... et Mary entre la vie et la mort depuis qu'elle a pris une balle perdue.

LE "DR SMITH", 1^{ER} PRISE

Si les joueurs sont un minimum dans l'ambiance, avant d'aller à leur rendez-vous, ils devraient prendre un moment pour jeter les armes qui viennent de leur servir, changer complètement de vêtements et/ou de véhicules. Ne les y obligez pas, mais notez quelles précautions ils ont prises... ou omis de prendre. Cela vous servira plus tard.

« Smith » les attend au point de rendez-vous, même s'ils arrivent un peu en retard. C'est un grand gaillard d'une quarantaine d'années. Avec son bronzage, sa chemise à carreaux et ses bottes, il ressemble plus à un cow-boy qu'à un psychologue. Il se contente d'un « bonjour » laconique et prend livraison de Mary, qu'il fait monter à l'arrière de son van avant de sortir de la vie des Investigateurs... pour un court moment. Il est disposé à se charger de Sarah, qui aurait visiblement bien besoin d'une aide psychologique, mais la jeune fille refuse, affirmant avoir « juste besoin de se retaper un peu ». À moins que les personnages ne la forcent à embarquer dans le van, elle va leur rester sur les bras...

LE "DR SMITH", 2^E PRISE

Nous sommes en semaine, et les Investigateurs prennent leur service à 8 h 00. Il leur reste un peu moins de trois heures pour rentrer chez eux, prendre une douche, faire semblant d'avoir dormi... Ah, et trouver un point de chute à Sarah. Leur début de matinée est occupé par une affaire de meurtre d'une désolante banalité : **Ro-drigo** « el Jefe » **Perez**, un indic découpé vivant à la tronçonneuse par des trafiquants de drogue, mais lesquels ?

Sont sur les rangs des suspects : une paire de gros bras qui travaillent pour un gang de Watts, un vendeur de hot-dogs qui boucle ses fins de mois en travaillant pour la mafia russe, un tueur à gages dont c'est le *modus operandi* habituel mais qui ne semble pas être en ville, et la femme de Perez, **Ophelia**, qui a le mobile, mais qui paraît trop frêle pour se la jouer Leatherface...

Tout ça n'a aucune importance, parce qu'à 9 h 30, le portable de l'un des personnages sonne. C'est le commanditaire, totalement paniqué, qui vient de recevoir un coup de fil du vrai Dr Smith. Celui-ci a été agressé vers minuit la veille, par un type avec une dégainée de cow-boy qui lui a soutiré les détails du rendez-vous et pris les clés du van. Les PJ n'ont plus qu'à sacrifier leur pause-déjeuner pour aller lui rendre visite.

Le vrai Dr Smith les reçoit dans une chambre d'hôtel à quelques centaines de mètres de l'endroit où ils avaient rendez-vous. Elle n'est ni miteuse ni luxueuse, ce qui lui correspond assez bien : c'est un individu banal, de corpulence moyenne, avec une petite moustache... plus un œil au beurre noir et une lèvre fendue. Il n'a pas grand-chose à ajouter à ce que le commanditaire a déjà dit. Le type l'a maîtrisé dans l'ascenseur, l'a traîné jusqu'à la chambre, l'a atta- ➔

NOTES D'AMBIANCE

Si vous voulez une bonne histoire de flics qui s'essayent au free-lance et qui dérapent, vous pouvez jeter un coup d'œil à la première saison de *Braquo*, une série télé de Canal+, ou à quasiment n'importe quelle œuvre d'Olivier Marchal. La meilleure description des effets de la fièvre noire, dont il sera question plus loin, se trouve dans une aventure de Sherlock Holmes, *Le détective agonisant*.

Côté structure, ce scénario commence là où la plupart des aventures de l'*Appel de Cthulhu* se terminent : par d'intrépides Investigateurs se lançant à l'assaut de la secte. C'est intentionnel. Tout comme le fait que les activités néfastes des sectateurs soient totalement banales et que le plus gros danger que les personnages aient à affronter soit... leurs propres collègues de la police. L'idée était de confronter le groupe aux conséquences de leurs actions, pour une fois. Plus vos joueurs sont habitués à défourailler, plus le scénario tournera mal. Il est aussi plus ouvert que la moyenne dans son développement, et surtout dans sa conclusion.

QUI EST MARY MCGUFFIN ?

Comme son nom l'indique¹, on s'en fiche. C'est à vous d'en décider, en fonction de votre groupe. Il peut s'agir :

- **De la fille de l'un d'eux.**

Dans un polar noir, l'adolescente qui fugue et a de gros ennuis, ça va bien avec l'alcoolisme et l'épouse qui se barre.

- **De la fille d'un très vieux pote,** qui contacte les Investigateurs pour leur demander un coup de main au nom de leur vieille amitié. Le pote en question peut être un flic, un civil... ou un voyou. Ce n'est parce qu'on est de côtés différents de la barrière qu'on ne se fréquente pas, qu'on n'a pas grandi dans le même quartier, etc.

- **De la fille d'un contact de Wanda Connelly,** si elle a survécu au premier scénario.

Connelly n'est pas en position de s'associer à quoi que ce soit d'illégal. Mais elle a pu mentionner le nom des PJ à un ami – juste le mentionner en passant, pas donner leur adresse ou quoi que ce soit, il faut qu'elle puisse nier. L'homme en question a des moyens, mais il est respectable et craintif.

1. Depuis Alfred Hitchcock, un « McGuffin » est un élément qui sert à faire avancer l'intrigue. Bien entendu, lorsque vous ferez jouer le scénario, changez son nom si vous ne voulez pas que les joueurs vous rient au nez.

ché « là, sur la chaise », et l'a cogné jusqu'à ce que Smith lui donne les clés et les détails du rendez-vous. La seule chose qu'il ait remarqué, c'est que le gars avait une pointe d'accent plouc. « Le Sud, mais pas le Sud profond ». Une fois toutes les infos obtenues, le « cow-boy » l'a détaché et l'a forcé à prendre des cachets... Smith s'est réveillé un peu après 9 h, et a aussitôt appelé le commanditaire.

Smith, qui s'appelle en réalité **Adam Keogh**, est officiellement psychologue pour enfants. En fait, il tire l'essentiel de ses revenus de son activité de réparateur de « victimes d'abus sectaires ». Ce n'est pas la première fois qu'il opère à la limite de la légalité, mais « ce genre d'embrouilles n'arrive jamais, normalement ». Il reste à la disposition des PJ, au cas où ils arriveraient à récupérer Mary. Et moyennant un petit supplément, il accepte de trouver un point de chute pour Sarah.

ACTE 2 : LA FIÈVRE MONTE

LA PISTE DU "COW-BOY"

Si les Investigateurs veulent retrouver leur homme, ils ont deux approches possibles. L'une et l'autre prennent du temps. Ils peuvent prendre une demi-journée sur leur temps de travail sans que ça ne se remarque trop, mais si l'affaire du dealer tronçonné n'est pas résolue rapidement, le capitaine Clark va finir par leur demander des comptes.

- **Les bases de données de la police.** Ils ont vu le kidnappeur. À condition de trouver un prétexte plausible, ils peuvent rentrer son signalement dans l'ordinateur ou même réquisitionner un dessinateur pour faire son portrait-robot. Leur homme s'appelle **Alvin Hart**, mais son épais dossier est classé...

Hart était un escroc multirécidiviste, originaire du Tennessee, qui a commencé à faire parler de lui en 2006 et a été victime d'un accident de voiture mortel en 2018, dans le Nevada. Liste des condamnations antérieures, liste de pseudonymes... Dépouiller tout ça prendra plusieurs heures, mais si les Investigateurs sont tenaces, ils découvriront qu'une des fausses identités de Mr Hart est encore active. Un certain « Angus Hearst » a loué une maison dans les collines, pas plus tard que la semaine dernière.

- **Le boulot de flic.** Personne n'a rien vu à l'hôtel où Keogh s'est fait agresser. Il avait acheté le van Chevrolet d'occasion une semaine plus tôt. Il l'a payé en liquide et évité de déclarer la transaction... Du coup, une recherche des plaques donne l'identité de son propriétaire précédent, un plombier nommé **Luis Almeida**. Celui-ci panique à l'idée d'être impliqué dans une affaire criminelle, mais si les personnages le convainquent de déclarer son véhicule comme volé, il accepte de leur rendre ce service. Une voiture de patrouille repère le van en fin d'après-midi sur un parking du centre-ville. Une fouille rapide ne donne rien d'intéressant. Pour impliquer la police scientifique, il leur faudrait un mandat, impossible à obtenir puisqu'ils agissent dans l'illégalité. En théorie, le même problème se pose pour la vidéosurveillance du parking, sauf que le garde est corrompible. Il proteste plus pour faire monter les enchères que pour faire barrage. Le van est arrivé à 6 h 17, Hart et Mary en sont descendus... pour monter dans un 4x4 Ford bleu métallisé qui était garé juste à côté. Moyennant un jet de Trouver Objet Caché, on peut lire les plaques (le labo y arrive automatiquement, si les PJ trouvent un moyen de l'impliquer). C'est une voiture de location, au nom d'Angus Hearst, avec une adresse dans les collines...

TRAQUES-I

En récupérant Mary, les Investigateurs se sont rendus coupables d'effraction et d'enlèvement, sans compter leurs possibles bavures sur place. Si tout s'est passé de manière pro, les chaînes d'info locales n'en font même pas une brève, mais il est aussi possible que les journaux télévisés nationaux ouvrent sur le « massacre de Lompoc »...

L'affaire est du ressort du département du sheriff du comté de Santa Barbara. Le sheriff, **Philip Tallmann**, est un gars sérieux et compétent, qui dirige une bonne équipe d'enquêteurs, forte d'une trentaine de personnes (plus les flics de base). Leurs relations avec la police de LA sont « courtoises et professionnelles », ce qui revient à dire qu'ils ne peuvent pas se blâmer. Ses hommes vont passer la matinée à inspecter les lieux et à interroger les témoins. Ensuite, ils commenceront à exploiter leurs renseignements. Moyennant un peu de tirage de bourre bureaucratique, Tallmann obtient l'autorisation d'envoyer des hommes à LA. Les Investigateurs risquent de croiser les adjoints **Sheryl Lee** et **John Montagna**. Lee est une grande Noire baraquée, Montagna est plus petit et trapu, avec le crâne rasé. Tous deux portent d'impeccables uniformes marron et ne sont visiblement pas à l'aise si loin de leurs bases. Montagna n'aime pas les sectes, et si ça ne tenait qu'à lui, l'enquête ne serait pas menée avec beaucoup de vigueur (sauf s'il y a eu des morts, évidemment). Lee est plus ouverte aux « spiritualités alternatives », et donc plus motivée, mais changera d'avis quand les turpitudes de la Sagesse éveillée sortiront au grand jour.

Si l'affaire est un minimum médiatique, le FBI va s'y intéresser, en la personne de l'agent spécial **Bill Sheridan**. Celui-ci est basé à LA, mais s'installe à Lompoc. C'est un bloc de rigueur dénué d'humour, qui

suit les procédures à la lettre, même lorsqu'elles font perdre du temps.

Enfin, si l'enquête s'oriente vers les personnages, les Affaires Internes de la police de LA entreront dans la danse. **L'agent Walewski** et son acolyte, **l'agent Vincenzo**, sont deux antipathiques de première bourre, qui croient malin de jouer au chat et à la souris avec leur gibier, façon Colombo mais sans le talent. Ça ne les empêche pas d'être compétents.

Le sheriff saura assez vite combien de personnes il y avait dans le commando. Il connaîtra leur taille, leur corpulence, récupérera certainement des empreintes de pas et de pneus... Ce n'est pas suffisant pour avancer, mais les PJ ont sans doute laissé assez de corde sur place pour qu'on les pend.

S'il y a eu des coups de feu, il faudra une journée pour faire parler les balles. D'où venaient les pistolets ? Si les personnages ont été assez bêtes pour utiliser leurs armes de service, ils vont avoir de gros ennuis très vite. S'ils ont « emprunté » des armes, d'où venaient-elles ? De nos jours, « intraçable » ne veut plus dire grand-chose. Une arme prise dans les scellés de la police est presque aussi incriminante que les leurs.

Ils ont certainement laissé des fibres sur place. Là encore, se sont-ils servis de leur matos de dotation, ou de vêtements civils achetés pour l'occasion ? Qu'en ont-ils fait ? Ont-ils laissé des fibres dans leur véhicule ? Qu'ont-ils fait de ce dernier ? S'ils l'ont abandonné, sont-ils sûrs de ne pas avoir laissé d'empreintes digitales ou de traces ADN à l'intérieur ? S'ils l'ont incendié dans un coin tranquille, comment sont-ils rentrés ensuite ?

L'objectif n'est pas de les coincer, juste de leur rajouter une source de pression, qui vient s'ajouter à leur vrai travail, à l'enquête en cours sur Mary, au manque de sommeil... et tant que vous y êtes, n'hésitez pas à rajou- ➔

Suite...

• **De la fille d'un truand** envers qui les PJ ont une dette. « J'efface tout si vous me rendez ma fille, et je vous file même un bonus ».

• **De Delta Green**. C'est l'option la moins crédible, bizarrement. L'organisation n'a pas de raison de se mouiller dans le sauvetage d'une gamine qui n'a rien de stratégique à leur livrer... Bien sûr, modulez les récompenses selon le cas et les besoins des PJ. Si Mary McGuffin est la fille d'un truand russe, une valise de grosses coupures est envisageable. Si elle est la fille chérie de la sœur d'un PJ, ils ne peuvent pas espérer grand-chose, à part quelques milliers de dollars et une invitation à vie pour Thanksgiving.

ter une petite couche de problèmes personnels par-dessus. Prenez le plus stressé de la bande, et lorsqu'il rentre chez lui pour prendre une douche et se détendre, il se retrouve avec une petite crise domestique sur les bras. Rien de tragique, son fils a cassé un carreau ou quelque chose de cet ordre, mais c'est la goutte d'eau. Demandez un jet de SAN. La perte est de 0/0, mais s'il est raté, les nerfs de l'Investigateur lâchent (il gifle son fils, ce qui provoque une scène avec sa femme, etc.).

Le sheriff va aussi travailler sur la piste des jeunes filles disparues. À moins qu'il n'y ait eu des témoins de ce qui s'est passé pendant le raid, il n'a aucun moyen de savoir qui de Mary ou de Sarah était la cible principale, ou si elles étaient toutes les deux visées. Creuser du côté de Sarah lui fera perdre quelques heures. Côté Mary, en revanche, les choses peuvent aller très vite. Dès le début de l'après-midi, Lee et Montagna viennent « poser des questions de routine » à tous les commanditaires plausibles. Il se peut que les PJ fassent partie de cette fournée. Faute de personnel, le sheriff ne mettra sous surveillance qu'une ou deux personnes, celles qui auront semblé les plus louches à ses enquêteurs (qui ont un score de Psychologie de 45%).

Enfin, avec l'aide du département de police de LA, le sheriff se lance dans des recherches longues et fastidieuses parmi les psychologues de la ville, à la recherche d'un complice dans cette direction. Keogh sera certainement interrogé dans les prochains jours.

SARAH BROUILLE LES CARTES

Si les Investigateurs ont laissé Sarah dans la nature, elle se présente en début d'après-midi au bureau du sheriff de Santa Barbara. Elle porte plainte contre la Fraternité de la Sagesse éveillée pour séquestration, viols, travail dissimulé... la totale. Le bureau du sheriff enregistre tout ça avant de la remettre aux enquê-

teurs, qui la cuisinent toute la nuit. Elle commence par prétendre qu'elle a profité de la confusion pour s'évader toute seule mais, confrontée aux contradictions de son histoire, elle s'empêtre avant de tout avouer. Dans la soirée, le sheriff a de jolis portraits-robots des Investigateurs.

N'utilisez cette option que si elle n'entraîne pas un aller simple immédiat pour la prison pour l'ensemble du groupe. Si elle a entendu leurs noms ou pire, s'ils lui ont dit des trucs du genre « ne t'en fait pas, on est flics », elle peut aussi décider de prendre une chambre dans un coin tranquille et de ne se manifester que plus tard, après la fin de l'aventure...

LES ENNUIS DE SANTÉ D'ALVIN HART

« Angus Heart » occupe un petit bungalow de deux pièces dans un quartier un peu miteux, perdu au fin fond des collines. Si les Investigateurs arrivent de jour, il est installé dans la véranda. Sinon, il sera dans le salon. Dans les deux cas, il les accueille aimablement, en s'excusant de ne pas se lever « parce que, comme vous voyez, je vais mal ». Il est pâle, visiblement fiévreux, et leur demande de ne pas s'approcher. Laissons-lui la parole :

« Je suis content que vous m'ayez trouvé. Vous êtes même arrivés plus tôt que je ne le pensais, en fait. Tant mieux. J'ai pris soin de laisser une piste, mais je commençais à me dire que j'allais devoir vous prévenir autrement. Cette saloperie s'est déclarée plus tôt que prévu... Depuis 2018, je suis au service de gens puissants, qui travaillent pour Nyarlathotep. Ce type... sous la façade souriante, il a des plans. Du genre moche. Très moche. J'ai vu des trucs, vous croiriez pas... J'ai gardé des traces de tout, vous pensez bien. Je vous donne tout en échange d'un service. Et je vous rendrai Mary en prime. »



Hart veut appâter les Investigateurs et accepte de continuer dans cette direction, mais votre boulot à vous est de leur donner un sentiment d'urgence. Faites de votre mieux pour convaincre le groupe qu'il peut leur claquer dans les pattes n'importe quand. Il reste vague, mais peut dire qu'il a servi « d'arrangeur », mettant des gens en relation les uns avec les autres, donnant des « coups de main » aux vrais méchants... Il est persuadé que Nyarlathotep est l'Antéchrist, ce qui est une lecture franchement optimiste de la situation.

« Ma maladie n'est pas naturelle... La fièvre noire... Une malédiction. La punition des traîtres... Je connais le moyen de l'inverser, mais j'ai besoin d'aide... La magie sympathique, vous savez ce que c'est ? La malédiction, elle me cherche... mais si on multiplie les cibles, elle s'affaiblit... Besoin de monde... Des cheveux, des objets qui comptent... Faut que je tienne jusqu'à ce que vous m'ayez donné ça.... Les vôtres ou d'autres, m'en fout... Mais il en faut beaucoup. Quinze, vingt personnes, minimum, si on veut que personne n'y passe. Moins, c'est trop dangereux... »

Bien sûr, ils peuvent le laisser crever là, mais.... « Mary... ma police d'assurance... en lieu sûr... pas laissé de piste, cette fois... vous la rend si vous me sauvez... »

S'ils le secouent, il perd connaissance, revient laborieusement à lui, et reste lucide tant bien que mal pendant encore deux heures. Ensuite, il bascule dans le délire, puis dans le coma. Si les Investigateurs ne font rien, ils vont le perdre au bout de quelques heures d'une agonie qui combine les aspects les plus rians du tétanos et de la peste bubonique. L'hospitaliser ne servira à rien.

S'ils prennent le temps de fouiller la maison, elle ne contient rien d'intéressant, si ce n'est une Bible et un exem-

plaire visiblement beaucoup feuilleté des Œuvres complètes d'Edgar Poe.

FACE À LA FIÈVRE NOIRE I

La requête de Hart est simple. Comment la satisfaire ?

Si on fait le compte des personnages impliqués, il y a les Investigateurs, Mary, Keogh (à qui Hart a prélevé quelques cheveux lors de l'agression) et peut-être Sarah s'ils ont été assez mal inspirés pour la lui confier. Total, entre six et huit personnes. Il en faudrait bien davantage, d'autant que l'état de Hart n'incite pas à se faire contaminer. Ils ont environ deux heures pour trouver des volontaires... enfin, des gens. Filer chez le commanditaire pour lui demander des cheveux, à lui et à toute sa famille, risque de leur faire croiser la surveillance mise en place par l'adjoint Lee...

Il n'y a pas de « bonne » ou de « mauvaise » méthode pour guérir Hart. Tout repose sur leur ingéniosité. Où trouver rapidement des gens disposés à donner des objets personnels ou des cheveux, sachant que s'ils n'ont pas perdu de temps, on doit être dans la soirée ou la nuit du premier au second jour ?

Moyennant un peu de dextérité, la salle d'attente des urgences de l'hôpital peut être une solution, mais est-ce qu'on peut vraiment infliger ça à des malades ? La prison ? Hart n'est pas en état d'être emprisonné. Un bar à putes ou un salon de massage ? Il leur suffirait de monter une fausse descente et de collecter leur matériel sur les oreillers. La solution la plus élégante est sans doute les salles de garde à vue de leur propre commissariat. On y trouve des étagères pleines de téléphones portables, bagues et autres ceintures. Tout ça est étiqueté et rangé dans des sachets en plastique, bien sûr, mais pour →

113^E CIGARETTE SANS DORMIR

Les personnages ont commencé les préparatifs du raid à 0 h 00 au jour J. Même si on admet qu'ils avaient pris quelques heures de repos la veille, le reste de la nuit a été stressant, ils ont enchaîné sur une journée de boulot pendant laquelle ils ont dû faire des extras, et vont sans doute enchaîner sur une deuxième nuit blanche et une deuxième journée tendue. Les règles sur le manque de sommeil se trouvent p.149 de la 6^e édition des règles de *L'Appel de Cthulhu*. N'hésitez pas à vous en servir.

MAIS ENCORE ?

Si vous avez *Targets of Opportunity*, une partie des informations de Hart peut concerner certains des sous-groupes du culte de la Transcendance. Si c'est la voie que vous choisissez, soyez très prudents ! C'est le genre de gibier que les Investigateurs ne sont pas de taille à chasser tout seuls. En effet, le culte a été pensé pour être une menace « juste un peu trop grosse » pour un Delta Green au mieux de sa forme, et il s'est probablement renforcé depuis, alors que Delta Green s'est affaibli.

OPTIONS COUPÉES AU MONTAGE

Les éléments suivants peuvent être intégrés au scénario selon vos envies et vos besoins.

La petite fiancée de Nyarlathotep. Mary est persuadée que « l'homme noir » viendra la délivrer des griffes des « incroyants ». Il sera le père de son enfant et ensemble, ils sauveront le monde. Elle ne fait pas le lien entre ses hallucinations et Nyarlathotep... mais au fait, est-ce que ce sont bien des hallucinations ?

Hart protégé. Hart n'est pas en personne au rendez-vous sur le parking, c'est un pote à lui qui se charge de récupérer Mary. Le pote en question est une petite frappe, un certain **Marco Simoni**. Il possède plusieurs boîtes de strip-tease et autres salons de massage, et séquestrera Mary au premier étage du *Versailles*, un bar à putes miteux. Hart partage sa maison avec une paire de gros bras prêtés par Simoni.

Hart manipulateur. Hart n'a pas agressé Keogh, ce sont les hommes de Simoni qui s'en sont chargés. Du coup, il faut passer par Simoni pour découvrir Hart...

Hart contagieux. Cette version de la fièvre noire est une malédiction non-contagieuse... sauf si vous en décidez autrement. Dans ce cas, Keogh montrera les premiers symptômes dans l'après-midi, et mourra dans la nuit. Les PJ ont intérêt à garder leurs distances lorsqu'ils approcheront Hart.

Suite marge page suivante...

un emprunt de quelques minutes, personne ne se rendra compte de rien, sauf peut-être le sergent de garde.

Bien sûr, exposer des innocents à une maladie surnaturelle aussi incurable que mortelle n'est pas sans conséquences sur la Santé mentale, même si c'est pour la bonne cause. Une perte de 2/1d4+1 semble à l'ordre du jour.

Lorsqu'ils sont prêts, Hart prend les objets, se concentre, murmure quelques mots incompréhensibles et leur souffle un « merci » avant de tourner de l'œil. Son contresort est en place. Il va dormir pendant un long moment. Se réveillera-t-il ?

Cette variété de la fièvre noire a une VIR de 25. Elle baisse d'un point par personne à qui elle est transmise, jusqu'à un minimum de 5 (24 pour 2 victimes, 23 pour 3 victimes, etc.). Si les Investigateurs se sont contentés de se contaminer, eux et éventuellement Mary, Keogh et Sarah, ils vont devoir affronter une VIR qui tournera autour de 20. Très mauvais calcul ! S'ils ont choisi de la répartir plus largement, arrivée à 5, elle n'est pas plus méchante qu'une bronchite et disparaît en 24 heures.

Les dossiers et leur sort

S'il a survécu, Hart leur remet Mary et les dossiers (dont il garde un double quelque part...). Si les Investigateurs lui ont semblé sympathiques, il leur propose de « faire un bout de chemin ensemble ». C'est sa façon à lui de dire « vous me protégez gratos ». Sinon, il prend ses cliques et ses claques.

Les « dossiers » tiennent dans une boîte de dix centimètres sur dix. À l'intérieur, plusieurs téraoctets de données, répartis dans quatre clés de stockage. Tous les dossiers sont codés, protégés par mots de passe et piégés pour libérer un virus informatique en cas d'intrusion. Les mots

de passe sont tirés du poème *Les Cloches*, d'Edgar Poe¹. Il s'agit du premier mot de la première strophe, du deuxième mot de la deuxième, etc.

On y trouve une multitude d'informations angoissantes, impliquant bien sûr des sectes, mais aussi des œuvres de charité, un réseau de cliniques, des groupes paramilitaires, des fanatiques religieux, des églises, plusieurs gangs dont certains opérant à l'échelle nationale, des hommes politiques d'importance secondaire mais répartis sur tout l'Ouest des États-Unis, une société qui gère des prisons... Bref, tout cela donne l'impression d'un réseau tentaculaire et très bien organisé. Le nom de Nyarlathotep n'est jamais mentionné directement, contrairement à celui de certains membres de sa Fondation pour un Monde Uni, qu'il pourra désavouer au besoin. Notez que Hart n'est pas forcément fiable. Pour ce qu'il a vu lui-même, oui. Mais ses extrapolations sont déficientes et susceptibles de distraire l'attention du vrai réseau tentaculaire qui est en train de se mettre en place.

Rien de tout cela n'a de caractère mystique ou surnaturel, ce qui explique que cette lecture n'apporte pas de score en Mythe de Cthulhu. En revanche, pour des esprits ébranlés, il y a de quoi faire passer une petite perte de 0/1 de SAN.

À la lecture de tout ça, les PJ devraient comprendre que c'est Trop Gros Pour Eux. Alors, qu'en faire ? Ils peuvent envisager de le remettre à :

- **Leurs supérieurs.** La brigade criminelle de Los Angeles n'est absolument pas armée pour gérer un truc aussi compliqué, et refile le bâton merdeux au FBI.
- **La presse.** Mauvaise idée. Aucun des journalistes que connaissent

1. À qui ce scénario emprunte également son titre.

les Investigateurs n'a l'étoffe d'un héros. Au mieux, tout sera enterré. Au pire, leurs contacts auront des « accidents de voiture ».

- **Les Connelly.** Wanda est intéressée, mais refuse d'être impliquée dans quoi que ce soit d'illégal, et recommande de transmettre le bébé au FBI. Richard paraît un peu plus réceptif, mais il cherche surtout à localiser Hart avant de transmettre l'info à ses supérieurs au sein du culte.
- Le seul élément de **Delta Green** qu'aient rencontré les PJ jusqu'ici est Reg Wyle, mais ils ne se sont probablement pas quittés en bons termes, et ils ignorent sans doute pour qui il travaille. S'il est disposé à discuter avec eux, il sera ravi de tout transmettre, prisonnier et dossiers, à ses chefs. Si les Investigateurs se laissent dépouiller, ils vont lui permettre de prendre du galon sur leur dos.
- Transmettre les dossiers au **FBI** garantit une réception décourageante dans un premier temps, du type « merci bien, on vous écrira ». Mais un ou deux mois plus tard, un agent de Delta Green les contacte. Ils viennent de payer leur ticket d'entrée dans l'organisation.

CONCLUSION

Ce scénario est très ouvert, et peut connaître de nombreuses fins. Voici un petit balayage des possibilités.

Qu'en est-il de Hart ? S'il est mort, ses dossiers deviennent *de facto* un nouveau McGuffin. Hart les gardait dans un coffre, quelque part dans une banque anonyme, mais où sont la clé et le mot de passe qui y donnent accès ? Son repaire des collines était là juste pour être découvert, mais il en a un autre, mieux planqué... et recherché par des nettoyeurs du culte de Nyarlathotep.

Qu'en est-il de Mary ? Si Hart est mort, il emporte le secret de sa cachette dans la tombe. Si elle est en vie, elle a toujours le cerveau lavé et reste impliquée dans une affaire criminelle. Keogh a peur d'être grillé, mais il a un collègue dans le Midwest qui pourrait s'occuper d'elle... à condition que quelqu'un soit prêt à la conduire là-bas.

Qu'en est-il de Sarah ? Elle poursuit sa vendetta contre le culte de Sagesse éveillée par des moyens légaux, mais risque de passer du temps entre les mains du sheriff. Elle a le potentiel pour devenir un Investigateur, si vous avez besoin de remplaçants.

Qu'en est-il de l'enquête sur le raid ? Selon vos envies, vous pouvez vous en servir comme d'un épouvantail pour terrifier les personnages, comme d'une matraque pour les chasser de la police avec un blâme (sans préjudice des multiples plaintes déposées par la Sagesse éveillée), ou juste la faire glisser à l'arrière-plan.

Qu'en est-il de la Sagesse éveillée ? C'est un culte de tout dernier échelon dans la structure mise en place par Nyarlathotep. Il est peuplé de péons qui ne savent rien, et même les dirigeants ignorent qu'ils dansent au son des flûtes des Dieux extérieurs. Les nombreux abus dénoncés par Sarah sont réels. Le dossier de Hart, contient de quoi y ajouter une dose de fraude fiscale, des magouilles immobilières... bref, de quoi expédier le gourou et ses proches en prison.

Les Investigateurs ont définitivement fait leurs preuves. Il est temps de les faire passer dans la cour des grands... mais les enjeux montent aussi de l'autre côté. Nous verrons cela dans le prochain numéro de *Casus Belli*.

Tristan Lhomme
illustrateur Willy Favre

Hart traqué. Dans le cadre de ses activités récentes, Hart a fâché un groupe de braves citoyens américains qui ont entrepris de se faire justice eux-mêmes. La maison est surveillée lorsque les Investigateurs arrivent. Un siège est la dernière chose dont ils ont besoin... sauf qu'une dizaine de braves p loucs avec des battes de base-ball feraient d'excellentes victimes de la fièvre noire, si les PJ arrivent à les convaincre de se dévouer.

LES PNJ

Garde de la Sagesse éveillée

APP 10 CON 13 DEX 13
FOR 14 TAI 12 EDU 12
INT 11 POU 12 SAN 60
Points de Vie 13

Impact +2

Compétences : Intimider les disciples de la Sagesse éveillée 55%, groupe **Sensorielles** 40%, Corps à corps 40%, Armes à feu 35%.

Alvin Hart, l'homme qui en sait trop

APP 15 CON 13 DEX 11
FOR 12 TAI 14 EDU 15
INT 16 POU 16 SAN 35
Points de Vie 14

Impact +2

Compétences : groupe Influence 55%, Occultisme 25%, Mettre des informations disparates bout à bout 30%.

Sort : Répartir la fièvre noire.

Notes : Charmeur, sympathique, non violent, mais aussi paranoïaque et dépressif. À manier avec précautions même lorsqu'il est en bonne santé.



En quelques mots...

Le Gang est engagé par le Pony Express pour escorter un chargement de lettres importantes sur une nouvelle ligne ferrovière. Évidemment, rien ne se passe comme prévu. Un groupe d'hommes, présentés comme des militaires de l'Union en civil, escorte un prisonnier jusqu'à Shan Fan. Le moins que l'on puisse dire, c'est que des hommes très déterminés souhaitent voir ce prisonnier hors du train, à n'importe quel prix. Mais le pire reste à venir. Stoppé par une explosion, le train est immobilisé au milieu d'une forêt, et couvert par la brume la plus épaisse jamais vue de mémoire de trappeur. C'est alors qu'une créature immonde surgit des entrailles de la Terre et s'acharne sur le convoi. Les PJ sauront-ils unir tous les protagonistes dans l'adversité. La survie de tous en dépend.

Fiche technique

TYPE • Linéaire
PJ • 3 ou 5 personnages novices
MJ • Expérimentés
Joueurs • Tout niveau

ACTION ★★ ★
AMBIANCE ★★ ☆
INTERACTION ★★ ☆
INVESTIGATION ★ ☆ ☆

A DARK PLACE TO DIE

Ce scénario orienté action & terreur fait figure d'introduction au monde et aux particularités de l'Ouest étrange. Il se situe un an avant la campagne officielle à paraître, *Stone Cold Dead*. Sans rapport direct avec sa storyline, *A Dark Place To Die* permettra néanmoins à vos personnages joueurs de se familiariser avec le nord-ouest du continent, théâtre des événements de ces prochaines aventures.

Riche de mystères, de légendes et de dangers, la région qui s'étend de Shan Fan à Portland abrite de nombreux personnages prêts à tout pour se faire une place confortable dans le panorama d'un pays déchiré par une guerre fratricide et un conflit industriel bien plus malsain qu'il n'y paraît : les Grandes guerres du rail.

***Note :** la lecture des encadrés et des marges est indispensable à la bonne compréhension du scénario.*

INTRODUCTION

Alors qu'ils assistent à l'inauguration d'un tronçon d'une ligne secondaire reliant Portland à Shan Fan, via Crimson Bay, les PJ sont engagés par **Felix Leeland**, directeur de l'agence locale du Pony Express, pour escorter une livraison à la succursale de Shan Fan de 70 kilos de courrier répartis en plusieurs malles. Il offre pour ce travail **45 \$ par tête**, et s'affranchit du prix des billets de première classe (allers/retours), le reste du train étant complet. Il est à court de personnel et n'a d'autre option que d'engager à la va-vite une équipe d'étrangers prêts à protéger son équipe de base et à se faire quelques billets rapidement sans trop de désagréments.

AVANT LE DÉPART

La foule assemblée sur les quais de la gare de Portland est curieuse. Il est à

peine midi, la North Pacific Railroad inaugure son premier départ. Son président, **Ulrik Blom**, semble l'homme le plus heureux du monde. Cet itinéraire secondaire reliant Portland à Shan Fan via Crimson Bay est, de l'avis de tous, une entreprise périlleuse. La ligne sera limitée en vitesse du fait de son tracé chaotique, et il est peu probable que les pontes de la Iron Dragon voient d'un bon œil cette drôle de concurrence.

Lorsque le Gang arrive à la gare (partez du principe qu'ils ont déjà été engagés pour les lancer directement dans la partie), il lui est très difficile d'atteindre le wagon postal du fait de la foule. Tout le monde semble attiré par ce train, auquel la rumeur prête peu de chance d'avenir.

Alors que les PJ font le tour du wagon postal contenant les malles de courriers qu'ils doivent protéger (ils n'y ont pas accès directement puisque ce sont des gars « fiables » du Pony Express qui se sont occupés du chargement), ils aperçoivent 5 hommes armés, en complets noirs, conduire un Indien vêtu de l'uniforme des éclaireurs de l'Union dans le wagon à côté du leur. L'Indien semble très fatigué. Il est menotté. Le wagon dans lequel s'installe cette troupe est en apparence un wagon à bétail, mais si les PJ observent réussissent un jet de Perception, ils découvrent que l'intérieur du wagon a subi des amé- ➔



La ligne PORTLAND - CRIMSON BAY - SHAN-FAN

C'est sous l'impulsion des collaborateurs de **Chamberlain**, président de la Union Blue Railroad, que la décision d'aider des compagnies mineures fut prise. La North Pacific Railroad dirigé par **Ulrik Blom**, nouvelle venue sur la carte des itinéraires régionaux, n'a pas pour ambition de devenir une firme majeure, elle inaugure seulement son premier tracé. L'Union Blue a accepté de fournir structures, hommes et matériel, en échange d'un léger pourcentage sur les recettes. Mais Chamberlain et ses sbires ont bien l'intention de faire jouer la concurrence. Cette liaison entre Portland et Shan Fan peut vite devenir un problème pour la Iron Dragon. Cette initiative permet à l'Union Blue de se placer discrètement (son nom et son emblème n'apparaissent nulle part).

Le train mis à disposition comprend une locomotive et 6 wagons (1 wagon de charbon, une voiture de première classe, 2 wagons de troisième classe, le wagon cellule réquisitionné par l'Agence et le wagon postal). Tous les wagons communiquent entre eux, à l'exception du wagon à charbon et de la locomotive (voir le plan du train page 137). Ce train n'est plus tout neuf, et la voie construite pour son trajet n'est pas non plus de première jeunesse. Tout cela manifeste l'approche timorée de l'Union Blue dans le projet. Si l'investissement n'est pas trop lourd, les pertes éventuelles seront alors insignifiantes.

NB : le maire de Crimson Bay, **Mr. Wallace**, a pesé de tout son poids pour la création de cette liaison. Il compte se servir du train pour optimiser les liaisons commerciales entre sa ville en pleine expansion et les autres grandes villes de la région. Il est notamment associé, via son entreprise, à d'importants fournisseurs de Shan Fan. Pour lui, peu importe qui exploite les lignes, tant qu'il peut faire prospérer son affaire et sa ville.

Le tracé n'apparaît pas encore sur les cartes. Il se situe plus à l'ouest que le tracé local de la Iron Dragon, mais serpente davantage.

Timeline

Voici de quoi vous aider à visualiser les différents événements qui vont troubler le voyage de vos PJ :

- Les PJ arrivent à la gare, chargent et embarquent.
- Ils prennent leurs aises dans le train et font la connaissance de plusieurs PNJ.
- L'attaque de Proud Raven, (combat et conséquences).
- L'attaque de Waingro (combat et conséquences).
- L'explosion, immobilisation du train.
- Combat contre l'abomination.

COLONEL JAMES REYNOLDS

[Joker]

Il est en charge de cette mission d'escorte et entend bien la mener à bien. Son bagage militaire est important. Il a participé pour la Division bleue à d'innombrables coups d'éclats. Son physique passe-partout, son épaisse tignasse noire ébouriffée et son sourire jovial ne laissent à aucun moment envisager sa véritable nature : Reynolds est un monstre de brutalité et de sadisme. Porté par son amour indéfectible pour le drapeau et les valeurs de l'Union, dès lors qu'il est engagé dans un combat, il ne connaît plus de limite. Il ne causera aucun ennui aux PJ tant que ceux-ci iront dans son sens. Et surtout, tant qu'ils ne se mettront pas sur son chemin.

Allure – 6 **Trempe** – 1
Prudent, Serment (détruire ou contenir le surnaturel)

Agi **Int** **Âme** **For** **Vig**
d8 d8 d6 d6 d6

Compétences Combat d6, Connaissances (Stratégie) d6, Connaissances (Occultisme) d6, Discrétion d8, Intimidation d8, Perception d8, Recherche d6, Réseaux d6, Tir d8, Tripes d8

DÉFENSE

Parade 5 **Résistance** 5
Esquive

ATTAQUE

Sanguinaire, Tête froide

ÉQUIPEMENT

Peacemaker .45, Winchester .73, couteau de combat, Derringer 2 coups à la cheville

nagements. De même, les PJ qui sont le plus près du wagon postal peuvent tenter un second jet de Perception. Sur un succès, ils notent qu'un papier est accroché sur la porte communiquant avec le wagon suivant (le wagon postal est en queue de convoi). Sur ce papier est inscrit en grosses lettres (voir *Les convoyeurs*, page 136) : **Violet** : bon ; **Rose** : pas bon.

Si les PJ font remarquer aux deux vieux convoyeurs qu'ils ont repéré leur code, ils s'empresseront de le changer.

LE DÉPART

Les PJ rencontrent les mêmes difficultés pour atteindre leur wagon de première classe que pour rejoindre le wagon postal. Une fois qu'ils sont installés dans leur compartiment privatif, le contrôleur **Hartford** vient vérifier leurs titres de transport. Quelques minutes passent avant le départ, minutes qui peuvent permettre aux PJ de se promener dans leur wagon et de faire connaissance avec les autres voyageurs de la pre-

LESCORTE DU CAPTIF

Les 5 hommes assignés à l'escorte de **King Wolf Saccatch** sont d'anciens membres de la célèbre Division bleue, un groupe de soldats entraînés pour agir derrière les lignes ennemies. L'état-major de l'Union a entretenu le plus grand secret autour de cette division pendant de longues années. La trêve entre le Nord et le Sud a contraint les dirigeants de la Division bleue à dispatcher le plus gros de ses effectifs. Mais devant les résultats spectaculaires enregistrés par ce groupe d'hommes téméraires (assassinat, sabotage, renseignements), le gouvernement n'a pas hésité à exiger l'embauche accélérée de certains de ses membres pour gonfler les rangs de l'Agence. L'armée de l'Union céda alors une dizaine de ses commandos d'élites, en contrepartie de budgets d'armement revus à la hausse.

Ils abandonnèrent alors leurs uniformes contre des complets noirs et des chapeaux melons. Dans le respect des codes de la Division bleue, ils n'arboient aucun signe de distinction physique (barbes, cicatrices, tailles et silhouettes exceptionnellement étranges, surpoids etc...). Ils se fondent dans la foule, et ne trahissent leurs identités que lorsqu'ils sont contraints d'employer la violence, un domaine dans lequel leurs aptitudes hors du commun font souvent des merveilles et ne passent pas inaperçues.

Ils sont équipés pour cette mission d'escorte du Peacemaker 45 réglementaire (simple action) ainsi que d'une carabine Winchester 73. Chacun d'eux porte au holster un couteau de combat et un Derringer 2 coups à la cheville. Ils ont, bien sûr, aussi leurs insignes.

Ils sont installés dans l'avant-dernier wagon, un ancien wagon à bétail réaménagé pour l'occasion. Le confort est spartiate mais suffisant pour la durée du voyage.

NB : pour la plupart des gens, qui ne connaissent pas l'existence de l'Agence, ils ressemblent à des Pinkertons, des Marshalls ou de simples militaires en civil. Si les PJ leur demandent pour qui ils travaillent, Reynolds et ses hommes se contenteront de dire qu'ils sont engagés par un bureau spécial relié au gouvernement de l'Union.

Colonel James Reynolds (profil ci-contre), **Lieutenant Ezekiel Providence** (Profil page suivante), **Caporal Dwayne Conklin**, **Caporal Thomas Lambert** et **Caporal Cletus Pennant** (Profil du Soldat, page 325 *Deadlands Reloaded*)

mière classe. Les enfants **Bouvier** courent partout, sous le regard de leur protecteur **Conrad Veidt**. Les trois frères Bouvier n'hésitent pas à poser des questions aux PJ et tentent de sympathiser avec eux. Le train part alors, sous les applaudissements de la foule. S'ils observent les gens amassés sur les quais, les PJ distinguent une dizaine de Chinois. Ceux-ci n'applaudissent pas et regardent en direction du train le regard sombre. Les PJ au fait des Grandes guerres du rail peuvent faire un jet de Culture générale. S'ils réussissent, ils reconnaissent les uniformes des ouvriers de la Iron Dragon.

Un autre groupe se distingue. Se tenant prêts du l'office général, six Indiens ne quittent pas le train des yeux.

Rapidement, la ligne s'enfonce au milieu d'une forêt incroyablement dense. Il devient vite évident que cette ligne n'a pas vocation à épater ses voyageurs par sa vitesse. Les virages sont nombreux, le rythme de la locomotive ne semble jamais s'emballer. La première collation est servie une heure après le départ. **John Kelly** et ses subalternes veillent à ce que les passagers de la première classe ne manquent de rien.

Les PJ sont libres de visiter le train, à l'exception des deux derniers wagons. Ils peuvent néanmoins croiser le **Colonel Reynolds**, qui sillonne les voitures. Il s'assure que personne ne va tenter quoi que ce soit pour libérer son prisonnier. Si les membres du Gang portent ostensiblement leurs armes, ils alerteront l'attention du Shérif **Douglas McIntire**, jamais à court de zèle.

Au bout de quelques heures, le train commence à s'enfoncer dans une brume particulièrement épaisse. En moins de 10 minutes, la visibilité à l'extérieur s'amenuise jusqu'à ne plus permettre de percevoir au-delà de 5 mètres de distance. Tous les jets

d'attaque subissent un malus de -1 à cause de la pénombre ambiante.

L'ATTAQUE DE RAVEN

C'est le moment choisi par **Proud Raven** pour passer à l'attaque. Alors que la brume lui offre un avantage de taille, il s'élance avec ses 5 frères d'armes à l'assaut du wagon où son autre frère est retenu. À la lumière de leurs torches, ces cavaliers émérites ouvrent le feu sur le wagon cellule. Les passagers cèdent immédiatement à la panique. Les voyageurs de la première classe s'enferment dans leurs compartiments. Il est possible de distinguer le halo de lumière produit par les torches à partir du dernier wagon de troisième classe. La seule possibilité des PJ, s'ils le souhaitent, est de situer leurs cibles grâce aux faibles points lumineux. Ils peuvent également procéder à des tirs depuis la passerelle qui relie le wagon de troisième et le wagon cellule (ils seront alors plus exposés, même si la brume gêne également les hommes de Raven). L'attaque de Proud Raven est brave mais vaine. Les **hommes de l'Agence** ripostent par les meurtrières installées sur leur wagon. Proud Raven et un de ses hommes parviennent à sauter sur le wagon postal, laissant leurs montures rejoindre la forêt. Ils vont tenter d'atteindre la trappe située sur le toit du wagon cellule. Pendant ce temps, les trois autres cavaliers font diversion et remontent le train. Ils tirent à l'aveuglette sur les wagons. Si les PJ n'interviennent pas, plusieurs passagers seront touchés, certains grièvement.

Proud Raven et l'homme qui l'accompagne ne parviendront pas à ouvrir la trappe. Ils se dirigeront alors vers la passerelle reliant le wagon cellule à celui de troisième classe. Si les PJ sont à cet endroit, un combat féroce s'engage. →

LIEUTENANT EZEKIEL PROVIDENCE

D'origine créole, il est l'unique homme de couleur qui fut engagé dans la Division bleue. Impossible en effet de rester discret en territoire confédéré lorsque l'on est accompagné par ce bel homme à la peau d'ombre et aux yeux verts. Ses aptitudes au combat et sa dévotion à Reynolds lui ont permis de participer à de nombreux raids, notamment le sabotage du pont de Biltmore Creek en Louisiane (plus de 300 morts et des milliers de dollars de dégâts matériels). Reynolds et les trois autres membres de l'escorte sont les seules personnes à connaître les penchants de Providence pour les arts mystiques du Vaudou. Lui-même considère son « don » comme un fardeau.

Allure – 6 **Trempe** – 1
Prudent, Serment (détruire ou contenir le surnaturel)

Agi Int Âme For Vig
d8 d8 d6 d6 d6

Compétences Combat d6, Connaissances (démolition) d6, Connaissances (Occultisme) d6, Discrétion d8, Intimidation d8, Perception d8, Recherche d6, Réseaux d6, Tir d8, Tripes d8, Vaudou d6

ARCANES (Vaudou) PP 10
Guérison ; Compréhension des animaux

ÉQUIPEMENT

Peacemaker .45, Winchester 73, couteau de combat, Deranger 2 coups à la cheville

NB : Il éprouve de l'empathie pour King Wolf, détail qui peut être utile au Marshall durant le déroulement du scénario.

KING WOLF

Allure – 6 Trempe – 1

Prudent, Serment (détruire ou contenir le surnaturel)

Agi Int Âme For Vig
d8 d8 d8 d6 d6

Compétences Combat d6, Connaissance (Occultisme) d8, Discrétion d6, Équitation d8, Médecine tribale d10, Persuasion d8, Pistage d8, Survie d8, Tir d6, Tripes d8

DÉFENSE

Parade 5 Résistance 5

ARCANE (Médecine tribale) PP 15 ; Armure, Augmentation/Diminution de Trait, Guérison, Détection/Dissimulation.

PROUD RAVEN

SACCATCH [Joker]

Il y a de douleur lorsqu'il apprit que son frère aîné serait exécuté pour ce qu'il considère comme « son erreur ». Proud Raven a monté une équipe de **six guerriers** pour attaquer le train qui emmène son frère à la potence. Il sait qu'il ne reviendra certainement pas vivant, et aussi que les conséquences d'une attaque indienne sur une ligne de chemin de fer liée à l'Union peut nuire aux relations de son peuple avec l'homme blanc. Mais après une longue nuit de réflexion et de communication avec les Esprits, il a pris son irrévocable décision. King Wolf Saccatch est très malade. Lui seul le sait. Il veut le délivrer pour permettre à son grand frère de mourir à l'ombre de ses montagnes, et disparaître dans le grand vide sous le regard de la lune. Comme le veut la tradition des Saccatches.

Profil (voir Chamane indien page 320 de *Deadlands*)

NB : les assaillants Indiens ne suivent pas les Anciennes traditions (usage des armes à feu).

Le Prisonnier : KING WOLF SACCATCH

L'histoire de Saccatch est terriblement sordide. Enrôlé de force par les militaires de l'Union à l'adolescence, il a passé plus de la moitié de sa vie comme éclaireur au service de l'armée. Détesté par une partie des siens pour ce manque d'honneur, adulé par les membres de sa tribu pour sa force mentale, King Wolf Saccatch joue depuis de longues années sur plusieurs tableaux. Puissant chamane, il communique des informations aux siens sur les transports d'armes et d'argent des troupes de l'Union et des Confédérés. Toujours aux côtés des généraux, qui, jusqu'à peu, le considéraient comme l'un des leurs, il a détourné des informations militaires et parfois mené les troupes dans de fausses directions pour affaiblir des convois ou des forts. King Wolf n'aime pas l'homme blanc, et sa haine a fini récemment par le trahir. Lorsqu'il apprit qu'un important convoi de 10 000 \$ en or partait de Cheyenne pour Culver City, il s'empressa de prévenir son clan. Devant la difficulté de la tâche et l'importante militarisation du convoi, son frère **Proud Raven** s'allia avec la bande de **Joe Waingro**, célèbre braqueur de diligences. Rien ne se passa comme prévu. Les militaires, surarmés, mirent en déroute les assaillants. Proud Raven vit ses hommes mourir et Waingro ne put empêcher la mort de ses deux frères, Hank et T.J. L'un des Indiens fut capturé et livra King Wolf avant d'être froidement achevé sur place. Saccatch fut arrêté et immédiatement condamné pour haute trahison. Il doit être exécuté à Shan Fan, devant le Général Simpson.

► **NB :** au bout de 3 rounds, Reynolds et ses hommes viennent prêter mains fortes aux PJ, si ceux-ci ne sont pas parvenus à prendre le dessus.

Si Raven et son complice sont faits prisonniers, Reynolds exigera leur mise aux fers dans le wagon de première classe inoccupé. C'est là que le Shérif McIntire intervient. Il désire absolument être informé de ce qui se passe. Reynolds l'ignore et demande aux PJ s'ils acceptent de surveiller les prisonniers jusqu'à destination. Ils percevront bien évidemment un dédommagement pour leur travail. McIntire s'offusque, proteste, avance qu'il est un représentant de l'ordre assermenté et que cette tâche lui revient de droit. Pour une raison qui échappe à tout le monde, Reynolds préfère confier cette mission aux PJ. Créez une situation confuse, et faites naître de la tension entre les différents protagonistes. Si les PJ refusent, c'est

leur droit, Reynolds le prend très mal, puis finit par accepter que McIntire se charge de la surveillance. On lit sur le visage de Reynolds qu'il cède à contrecœur. Une fois la question de la surveillance réglée, Reynolds retourne dans le wagon cellule avec ses hommes.

Alors que s'étire l'après-midi, le train continue d'avancer dans la forte brume. Le soleil ne perce plus cette couverture grise depuis un bon moment. Tous les passagers ont l'impression d'être en pleine nuit. Sept personnes ont potentiellement été blessées par les tirs des hommes de Raven. Lorsque les PJ regagnent leur compartiment avec les nouveaux captifs, la traversée des deux wagons de troisième classe ne se fait pas sans entraves. Les passagers veulent savoir ce qui vient de se produire, certains tentent même d'agresser Raven.

Les trois autres cavaliers ont disparu.

L'ARRIVÉE RATÉE DE WAINGRO

Les PJ peuvent organiser la garde comme ils le souhaitent. John Kelly et le contrôleur Hartford leur donnent l'autorisation d'installer le (ou les) prisonnier(s) dans le compartiment n°4, à condition qu'ils conservent leurs menottes. Les autres voyageurs de première classe commencent à remettre le nez hors de leurs compartiments. Ils se renseignent sur la situation auprès des membres du Gang.

Une bonne demi-heure s'écoule avant que **Waingro** passe à son tour à l'action. Le train s'engage dans un court tunnel, et sa faible allure permet au Gang de Waingro de grimper

sur le premier wagon de troisième classe (le wagon relié à celui de la première classe). Trois hommes font irruption par la porte avant, alors que Waingro et un de ses desperados rentrent dans le wagon par la porte arrière. Visiblement, ils ne se retrouvent pas là où ils le souhaitaient. La brume, présente également dans le tunnel, a complètement brouillé leurs repères. Les passagers hurlent en voyant débarquer ces hommes masqués par des foulards et armés jusqu'aux dents. Si un ou plusieurs PJ se trouvent à ce moment dans le wagon, ils n'attirent pas particulièrement l'attention des hors-la-loi. Les cris alertent par contre immédiatement tous les PJ restés dans le wagon de première. Reynolds et deux de ses hommes arrivent par l'arrière. ➔

JOE WAINGRO [Joker]

Du haut de ses deux mètres et avec ses 110 kilos, Joe Waingro aime intimider son monde et se nourrir de la crainte qu'il inspire. Braqueur de diligence depuis son adolescence, Waingro n'a jamais rien connu d'autre que la vie de hors-la-loi. Spécialiste en explosifs, peu de coffres forts lui ont résisté en 15 ans de carrière. Il graisse de nombreuses pattes dans les relais de poste et les agences de transports pour avoir des renseignements de première main. Lorsqu'il n'est pas en train de monter un coup, il participe à des combats de lutte, sous le pseudonyme de « Titan du Montana » et parie de fortes sommes sur ses victoires, qui finissent souvent par arriver. Rejoint récemment par ses deux plus jeunes frères, Waingro n'engage jamais plus de **4 desperados** pour l'aider dans ses attaques. La mort de ses deux frères a provoqué chez lui une profonde tristesse. Tenant King Wolf Saccatch pour responsable, il entend bien le sortir du train qui le mène au gibet pour le tuer lui-même. Sans oublier de dévaliser le coffre du wagon postal qui contient quelques 5 000 \$ en billets. Dans la vie, on a toujours droit à un petit bonus.

Profil (voir l'Agent page 319 de *Deadlands Reloaded*) et ajoutez-lui un gilet pare-balles (page 98 de *Deadlands Reloaded*).



Les convoyeurs

Le wagon postal est protégé par deux hommes, Harvey Smirnik et Brent Miller, deux agents de la compagnie ferroviaire Union Blue. Ces deux vieux lascars au mauvais caractère ne jurent que par leur Spencer 56 et n'ont pas vocation à sympathiser avec le reste des passagers. Témoins de plusieurs attaques, ils sont toujours là, fidèles au poste. Si leurs réflexes ne sont plus ceux de leur jeunesse, ils restent dangereux. Pour ne rien arranger, ils passent leur temps à s'engueuler. Le wagon postal est le dernier wagon.

NB : les PJ étant responsables de la protection d'un chargement de courrier, Smirnik et Miller la joueront à la cool avec eux, les considérant comme des « collègues ». Ils leur interdisent néanmoins de rester avec eux pendant le temps du voyage (ce sont également les ordres du Poney Express). Ils s'enferment à l'intérieur et usent d'un code oral lorsque l'un d'eux s'absente puis revient à la voiture :

- **violet :** cela signifie que la situation est sans danger, l'occupant peut faire entrer dans le wagon l'autre convoyeur.

- **rose :** problème, le convoyeur est sous la menace d'un ou plusieurs hommes armés.

Profils (basez-vous sur le profil du citoyen page 321 du livre de base)

Le Gang de Waingro n'a plus d'issue. Si McIntire est assis à sa place dans le wagon de troisième (et non pas occupé à garder Raven), il joue les héros, perd son sang-froid et ouvre le feu. La situation devient cauchemardesque. Les brigands tirent dans tous les sens. Si les PJ ne parviennent pas à raisonner McIntire, c'est le bain de sang. Les desperados n'hésitent pas à se servir des passagers comme boucliers humains. Les hommes de Reynolds n'hésitent pas, quant à eux, à tirer dans le tas.

Si McIntire ne fait pas tout déraiper, les hommes de Waingro s'en chargent. Persuadés qu'ils n'ont plus aucune option, ils tirent dans le tas pour essayer de se frayer un passage jusqu'aux portes les plus proches. Au milieu de cet enfer, seul Waingro ne semble pas motivé par la fuite. Il se battra jusqu'au bout.

NB : sa protection pare-balles le protège si bien qu'il est difficile de le descendre. Il arrive à court de munition après 6 rounds et peut être appréhendé sous la menace d'un ou plusieurs personnages (plusieurs étant d'ailleurs une meilleure solution). Il peut être très intéressant pour la suite du scénario que Waingro soit encore vivant.

À la fin de ce massacre (quand tous les hors-la-loi sont morts ou sont parvenus à s'échapper), comptez les victimes. Le sang et les bouts de cervelles recouvrent les vitres. De nombreux voyageurs innocents viennent d'y laisser leurs peaux. Malgré le vacarme assourdissant produit par la fusillade, le train ne s'est pas arrêté. S'ils parviennent à appréhender Waingro (qui vend chèrement sa peau), les PJ récupèrent ses 10 bâtons de dynamite. S'il est mort, ils ramassent son arsenal sur sa dépouille fumante.

L'ABOMINATION

Laissez à présent les PJ gérer la situation comme ils le souhaitent. Si Waingro et un ou plusieurs de ses hommes sont vivants, ils doivent être mis sous surveillance. Placer Waingro dans le même compartiment que Raven risque de provoquer de violentes réactions. Les deux ne sont d'accord que sur une chose, leur haine réciproque. Le Gang doit s'occuper de tout, Reynolds retourne vite dans son wagon et se lave les mains de ces événements. Il est peu probable que McIntire soit toujours vivant, mais si c'est le cas, son excitation est fortement retombée. Quant au reste des passagers, jonglez entre l'hystérie et l'abattement, la peur et le dégoût. L'odeur de la poudre mêlée à celle du sang les pousse à s'agglutiner dans le deuxième wagon de troisième classe.

Alors que la tension est retombée d'un cran, le train est secoué par une onde de choc intense. Si des PJ sont dans le couloir du wagon de première classe quelques minutes avant l'explosion, ils aperçoivent Keller quitter sa cabine et se diriger sur la passerelle reliant le wagon au wagon transportant le charbon. Il prétexte une envie de prendre l'air. Il se dit harassé par les événements et les virages incessants qu'épouse la ligne. Si personne ne le retient à bord, il saute du train puis rejoint ses deux complices postés à une dizaine de mètres derrière les arbres. Si les PJ, pour quelque raison que ce soit, le retiennent, l'explosion a tout de même lieu. Le Gang fera évidemment le lien entre la déflagration et Keller, puisque le souffle provient de sa cabine.

NB : la charge à retardement de Keller n'a pas bien fonctionné. Son compartiment est éventré vers l'extérieur. Un train de roue est hors

LE TRAIN

Le luxueux wagon de première classe est compartimenté, ce qui est encore rare pour l'époque. Cette ligne inaugurant une nouvelle politique pour la Union Blue, quelques aménagements ont été prévus. Cinq compartiments pouvant accueillir 5 personnes sont mis à disposition des passagers fortunés. Les personnages joueurs occupent le premier compartiment, désigné comme le Salon n°1.

Le compartiment suivant, le Salon n°2 est occupé par John Reeves et sa fille Teresa. Reeves est un riche homme d'affaire. Il a fait fortune dans la vente de métaux. Son principal client est la Union Blue, dont il est l'invité pour ce voyage inaugural.

Le Salon n°3 accueille les 3 jeunes fils Bouvier, héritiers de la célèbre famille Bouvier, riches propriétaires terriens et exploitants agricoles de la région de Portland. Ils rejoignent à Shan Fan leurs parents. Oscar (3 ans), Oswald (5 ans) et Brandt (8 ans) sont accompagnés par leur tuteur et garde du corps Conrad Veidt. Veidt est un ancien chasseur de primes reconverti dans la protection rapprochée. Les Bouvier sont ses uniques clients. Il porte deux PeaceMaker 45, ainsi qu'une carabine à canon scié calibre 12.

Le salon n°4 est vide. Les rideaux sont tirés.

Le Salon n°5 est occupé par Joachim Keller. Ce mystérieux personnage voyage seul. De taille moyenne, vêtu d'un élégant complet noir, il n'a pas d'arme et ne transporte qu'une simple mallette de cuir noir. Dès son arrivée à bord du train, il rejoint calmement sa cabine. Keller est un saboteur. Il est engagé par Imp Williams, collaborateur de Mina Delvin, patronne de la Black River. Il a pour mission de faire exploser une charge à retardement trois heures après le départ du

train. Professionnel aguerri, il vend cher ses compétences car il ne rate jamais son coup. Une fois la bombe déclenchée, il sautera du train et rejoindra ses complices.

Si les PJ décident d'entrer en contact avec lui, il se montre courtois et charmant, se faisant passer pour un représentant en tissus (carte de visite à l'appui) en route pour Shan Fan. Il prétexte ensuite une fatigue intense pour rejoindre sa cabine afin de se reposer.

NB : *il est évident que le Gang n'a pas à connaître toutes les motivations de Devlin. Mais le Marshall, si ! S'ils parviennent, par quelque miracle que ce soit, à appréhender Keller, rien ne doit cependant empêcher l'explosion. Keller ne livrera des informations que sous la torture. Il ne connaît pas Devlin, il sait qu'il travaille pour un certain M. Williams. Il se doute que ce dernier est employé par une compagnie du rail mais ignore laquelle. Il a juste noté que ce Williams avait un fort accent du Sud. Devlin trouve fâcheux que la Union Blue commence, par petites touches, à sous-traiter des lignes qu'elle se verrait bien exploiter seule. Cet attentat a pour but de prouver à Chamberlain que sa Black River a les reins suffisamment solides pour se défendre contre de tels infamies, et que sa compagnie doit être désignée pour ces tracés régionaux. Elle fera accuser les hommes de la Iron Dragon, coupables tout désignés du fait de leur monopole régional. Le désir d'expansion de Devlin ne connaît aucune limite, pas plus que sa mégalomanie. Quant à l'échec subi lorsque Chamberlain a refusé de céder à ses avances, il n'arrange en rien son humeur. Reste Kang, patron de la Iron Dragon, qui luttera contre toute tentative de concurrence. Si la North Pacific Railroad décide de poursuivre, il ne se laissera devancer par personne et marquera son territoire avec fermeté.*



Les wagons communiquent entre eux via des passerelles (grisées sur le plan ci-contre) séparées par des portels battants. Seules les portes des deux derniers wagons sont fermées à clef.

Note : un des compartiments de 1ère classe est vide au départ du voyage.

d'usage, mais l'explosion a manqué de la puissance nécessaire pour faire dérailler le train. Les personnes présentes dans le wagon de première classe subissent 1d6 points de dégâts.

Le train n'avance plus. Il est désormais bloqué en pleine forêt. John Kelly et son personnel s'assurent de remplir les lampes à huile disposées dans chaque wagon afin de garder un maximum de lumière. La brume semble encore s'être intensifiée.

NB : *la brume impose un malus de -1 à tous les jets de Combat à cause de la pénombre ambiante, et rend quasiment impossible la visée à plus de 4-5 mètres. Un personnage se déplaçant à son Allure normale à l'extérieur du train doit réussir un jet d'Agilité pour ne pas trébucher sur des racines ou dans un buisson. Il subit un malus de -2 à ce jet s'il tente de courir. Tous les jets de Perception subissent un malus de -2. Et si les PJ tentent de fuir dans la nature, ils sont attaqués par l'Abomination.*

Laissez les PJ reprendre leurs esprits. Après quelques minutes, plusieurs bruits sourds attirent leur attention. Comme si l'on jetait des objets lourds sur le toit du wagon de première classe. S'ils décident d'aller inspecter la nature de ces bruits, ils découvrent sur le toit des morceaux de corps ayant appartenu, sans doute, aux complices de Raven. Ainsi que leurs montures. Ils sont déchiquetés. Si Keller a fui, les PJ le retrouvent également en pièces détachées, avec ses complices. Les PJ témoins de cette scène doivent réussir un jet de Tripes.

C'est le début de l'attaque. Un tentacule monstrueux, recouvert de multiples dents baveuses, traverse la vitre du compartiment n°3 et attrape Conrad Veidt. Le pauvre ne peut rien faire avant que son corps ne soit arraché du train. Les fils Bouvier hurlent à la mort. Ils sont en état de choc. Il faut vite les sortir de là ou

ils seront les prochains. Puis tout le train est frappé. L'Abomination, qu'il est impossible de distinguer, attaque à plusieurs endroits en même temps. Les prisonniers du compartiment n°4 supplient qu'on les laisse sortir. La panique la plus totale s'empare des passagers. Le train est roué de coups, il vibre sous les impacts. La bête est déchaînée. Elle a faim.

Une fois de plus, c'est aux PJ de jouer. Certains passagers quittent le train. Les hurlements qu'ils poussent fournissent la preuve à ceux qui en doutaient que la fuite est une mauvaise option. Raven et Waingro, s'ils sont libérés, ne se font pas prier et luttent aux côtés des PJ. Reynolds et McIntire (s'il est vivant) restent à convaincre. Aux PJ de s'en charger !

Le wagon postal et le wagon cellule sont les refuges les plus sûrs. Il est difficile de convaincre ces vieux bougons de Smirnik et Miller d'ouvrir la porte. Augmentez au maximum la tension dramatique. La situation est clairement mal engagée. N'hésitez pas à sacrifier des passagers entre chaque action des PJ, ils sont là pour ça. Proud Raven tente de libérer son frère dès qu'il en a l'occasion. À vous de voir comment Reynolds et ses hommes, occupés à lutter à vos côtés réagissent. Toutes les interactions sont bonnes pour plonger les PJ dans le chaos le plus absolu.

Toute effrayante qu'elle est, la créature reste un animal et craint le feu comme la dynamite. Elle attaque inlassablement le train jusqu'à ce qu'elle encaisse au moins 2 blessures. Affaiblie, elle tente de regagner le creux de la mine d'où elle vient. Les PJ (seul Waingro acceptera de les suivre) peuvent alors tenter de la poursuivre pour l'achever. Les bruits de raclement qu'elle produit lorsqu'elle se déplace les aide à se guider. Les lampes à huile présentes dans les wagons sont détachables. Il

est également possible de se fabriquer des torches. Si les membres du Gang décident de terminer le travail, leur réputation est faite !

ÉPILOGUE

Au petit matin, la brume se dissipe. Le train n'est plus qu'une carcasse en lambeaux éventrée de tous les côtés. Les quelques survivants peuvent remonter la voie ferrée jusqu'à Crimson Bay ou Portland.

Récompenses : la prime du Pony Express est doublée si les PJ

amènent le chargement à bon port (ils se voient également proposer d'autre mission de transport) ; les Bouvier leur donne 2000 dollars à se partager s'ils leur ramènent leurs trois fils. Pas un cent si l'un d'eux meurt ; si les PJ font preuve de bravoure, la North Pacific Railroad se dit prête à leur proposer de nouvelles missions d'escorte.

Guillaume Baron
Assistance technique Yannick
Le Guédart et Ghislain Bonnotte
Plan Damien Coltice

LE PERSONNEL DU TRAIN

Leonard Van Edden est le chef mécanicien responsable de la locomotive. Il est assisté par **Rif Peacock**, son jeune apprenti. Van Edden est un vieux de la vieille, qui ne risquera pas sa vie pour un sac de billets ou un prisonnier que ses complices cherchent à faire évader. S'il est encore en vie derrière ses lunettes, c'est parce qu'il a toujours su peser le pour et le contre.

John Kelly est le majordome responsable du service dans le wagon première classe. Fidèle employé de la Union Blue, il considère comme une punition sa mutation sur cette ligne de province, lui qui travaillait auparavant sur les luxueuses lignes de l'Est. Conscientieux, il s'affranchit de son travail avec un professionnalisme à toute épreuve. En respectant le règlement au pied de la lettre, répondant dans les mesures du possible aux désirs de ses clients.

Il est assisté par **Natalie Heard**, **Vera Clearmont** et **Rex Newman**.

Al Hartford est le contrôleur du train. Souriant et aimable, il attend la retraite avec impatience.

LES PASSAGERS

Les deux wagons de troisième classe (la moins onéreuse), sont pleins. 50 personnes sont entassées dans un confort sommaire (25 par wagons, disposés sur de simples bancs en bois, pas de service). On compte parmi ces anonymes 15 ouvriers chinois en route pour Crimson Bay.

Deux d'entre eux, **Wang Chung** et **Bobby Hong**, transportent dans leurs sacs une tête tranchée qu'ils doivent livrer à un certain **M. Fong**. Ces deux assassins dangereux voyagent incognito au milieu des ouvriers. Ils étaient sur les traces d'un ennemi de Fong. Ils ont pour mission de rapporter à leur patron la tête de leur malheureuse victime. Ils sont installés dans le deuxième wagon de troisième classe.

Dans le premier wagon de troisième classe se trouve le **Sheriff Douglas McIntire**. Il est en route pour Shan Fan, afin d'assister en tant que témoin à charge au procès de **Joey « the Butcher » Flynn**. Homme de loi intègre et zélé, il n'hésitera pas à appréhender Wang Chung et Bobby Hong s'il repère leur sinistre cargaison.

Le monstre

Le train subit l'attaque d'une Abomination des Abîmes. Cette créature a été réveillée par des mineurs creusant à quelques kilomètres de la voie ferrée. Elle s'est extraite des grottes où elle reposait et s'est extirpée de la mine en dévorant tous les malheureux travailleurs, si bien que personne n'a été en mesure de donner l'alerte. Rampant dans la forêt, elle profite de la brume et de l'immobilisation du train pour passer à table. Son apparence rappelle celle des Shoggoths du Mythe de Cthulhu, dont elle est une sorte de cousin éloigné, mais elle atteint sans problème les 15 mètres de longueur pour 3 de diamètre. Ses 12 tentacules sont recouverts de crocs.

Allure - 6 **Terreur** - 2
Agi Int Âme For Vig
d8 d6 d6 d12+5 d12
Compétences - Combat d8, Perception d8

DÉFENSE

Parade 5 Résistance 16 (+2 — Armure ; +10 — Taille)

Armure +2 peau écailleuse. Énorme, Résistant, Taille +10

ATTAQUE

Bec (Dégâts d12+d6+5)
Tentacule (Dégâts d12+d6+5)

Notes : avec une Relance lors du jet de Combat, le tentacule enserré la victime et provoque des dégâts durant ce round et les suivants. À son round d'action, la victime peut se libérer si elle obtient une Relance sur un jet de Force opposé.

NB : la présence de cette créature dans la région fait grimper le Niveau de Peur d'un cran.



En quelques mots...

Si les efforts des PJ n'ont pu mettre fin à l'hiver surnaturel qui s'est abattu sur le comté d'Arsheim et qui s'étend à présent dans toutes les directions, leur enquête a permis de révéler que le Seigneur de l'Hiver, une ancienne divinité, en est la cause. Le Seigneur et ses fils se sont éveillés d'un long sommeil et veulent à présent reprendre leurs terres. Pour les en empêcher et permettre le retour d'un printemps bien mérité, les PJ vont devoir descendre vers le Sud pour retrouver les Seigneurs de l'Été et demander leur aide. Qui pourrait mieux qu'eux repousser leur antique ennemi ? Et si les Seigneurs de l'Hiver se sont éveillés, les Seigneurs de l'Été doivent eux aussi fouler leurs anciens territoires. Un long voyage attend nos héros.

Fiche technique

TYPE • Scénario linéaire
PJ • 3 ou 5 personnages de niveau 2
MJ • Tout niveau
Joueurs • Tout niveau

ACTION ★★☆☆

AMBIANCE ★★☆☆

INTERACTION ★★☆☆

INVESTIGATION ★★☆☆

LES SEIGNEURS DE L'HIVER | ÉPISODE 2

La Course du printemps

Le premier scénario a permis aux PJ de se découvrir une nature de héros mais ils n'en ont pas encore tous les attributs. Les deuxième et troisième aventures de la campagne Seigneurs de l'Hiver vont remédier à ce léger problème en mettant à l'épreuve les PJ et en les dotant d'artefacts, mais aussi d'alliés et d'ennemis. Comme il s'agit de permettre aux personnages de se révéler, à eux-mêmes autant qu'au reste du monde, la plus grande partie de ces deux scénarios est appelée à se dérouler au fil de la route et prend la forme d'un voyage initiatique. Prêts à vous lancer ? L'aventure commence ici.

Prologue : Trêve hivernale

Le repos des braves

Deux semaines ont passé depuis l'attaque du Géant de glace sur Vercélise et les PJ sont à présent reconus dans tout le comté. Si cette gloire nouvelle a certainement affecté leur quotidien, ce laps de temps a aussi dû leur permettre de récupérer de leur précédente aventure. Logés gratuitement à l'auberge, les personnages ont bien constaté au fil des jours que leur présence rassurait les citoyens de Vercélise, peut-être se sont-ils même fait des amis, des connaissances, des compagnons. Mais l'hiver ne passe pas. Les températures ont bien cessé de chuter mais elles ne remontent pas pour autant et les PJ sentent bien que les villageois attendent encore quelque chose d'eux : qu'ils mettent un terme à ce second hiver. Mais comment ? Pour le moment, toute la communauté guette avec impatience le retour imminent des Sages qui se sont rendus à Castel-Froid pour mener

des recherches dans la Bibliothèque du baron. Après avoir retenu leur respiration pendant près de quinze jours, tous les habitants espèrent en leur for intérieur que les Sages seront porteurs de bonnes nouvelles, si ce n'est d'un miracle.

À leur table habituelle « Au toit fleuri », peut-être en compagnie de personnages rencontrés plus tôt (Barral, Chloris, Eran, le Père Thomas...), les PJ discutent des derniers mots de la déesse : « *Je ne suis pas la seule à m'être réveillée, mes frères aussi ont entendu l'Appel. Ils viennent reprendre leurs terres. Le géant de glace et les démons de givre n'étaient qu'une avant-garde, chargée de mon enlèvement, non leur armée de conquête.* »

Laissez vos joueurs réfléchir aux implications de cette menace, donnez-leur un quart d'heure pour repenser aux données du problème, s'installer dans leurs rôles respectifs et rechercher une éventuelle solution. Le décor est posé, chacun se rappelle des événements précédents : il est temps que l'aventure se rappelle à leur bon souvenir. →



Avis aux vétérans

Nécessaire pour poser le décor et les bases de cette aventure, le prologue est cependant assez long et les MJ expérimentés ne devraient pas hésiter à lancer cette aventure directement à l'Acte 1, alors que les PJ filent vers le sud à bride abattue. Les informations et rencontres du prologue seront alors à jouer sous la forme de *flashbacks*.

Parmi les hommes

Si elle n'a pas quitté Vercélise, les personnages ont pu voir évoluer Chloris au sein du village. Curieuse, attentive à tout et à tous, la jeune déesse ne quitte jamais Eran et ne cesse de poser des questions, ce qui a fait du cultivé Père Thomas son interlocuteur privilégié. Le prêtre accueille d'ailleurs chaleureusement la présence de la jeune femme et considère comme un privilège le fait de pouvoir lui présenter sa foi.

Mais comment sait-elle tout cela ?

Pour ce qui est de l'Appel, Chloris ne peut qu'évoquer son ressenti, l'impression qu'une force distante l'a arrachée à son repos éternel. Elle se souvient avoir eu le sentiment d'être portée, avoir entendu une suite de sons qui pouvaient correspondre à des voix, peut-être même à un chœur de voix ou à une litanie. Ces sons étaient juste à la limite de ses perceptions et elle n'a pu les figer dans sa mémoire, pas plus qu'elle ne peut les restituer.

En revanche, pour ce qui est du plan de ses frères, Givre et Glace, les choses sont plus claires. Les créatures de l'hiver communiquent en soufflant dans le vent, lequel se charge de porter leurs messages quelles que soient les distances. Il lui a suffi de tendre l'oreille pour entendre les ordres donnés aux créatures en maraude dans la forêt et pour reconnaître la voix de Givre, son frère cadet.

Au-delà de ces quelques informations et de données générales que vous pouvez distiller à vos joueurs par son entremise, Chloris sait malheureusement peu de choses.

Jenne ours

NC 2, Créature vivante

Taille moyenne

FOR +3 DEX +2 CON +3*

INT -4 SAG +2* CHA -3

DEF 14 PV 18 (10) Init 14

Griffes (x2) +5

DM 1d4+3

Lorsqu'un astérisque suit la valeur d'une carac., cela signifie que la créature utilise deux d20 pour réaliser les tests et que le MJ garde le meilleur résultat.

Le pied à l'étrier

Alors que le jour tombe derrière les falaises à l'ouest et que la nuit s'abat sur le village, entre « Au toit fleuri » un messenger portant la livrée seigneuriale. Après un rapide regard jeté sur la salle, il se dirige droit vers les PJ et s'incline bien bas pour les saluer. « *Messeigneurs, le baron Wilhelm vous fait mander pour une affaire de la plus haute importance. Je suis ici pour vous escorter et des chevaux vous attendent dehors. Si vous voulez bien me suivre, nous partirons dans l'instant.* »

Bien sûr, les PJ peuvent finir leur repas. Non, ils ne peuvent pas attendre que la pluie cesse pour quitter l'auberge. Et non, le messenger ne peut pas garantir la présence de filles de joie à destination. Une fois dehors, demandez à vos joueurs comment sont équipés leurs personnages. Il fait froid, il pleut... N'hésitez pas à noter quelque part les noms des imprudents qui partent à cheval sans penser à se couvrir. Cette fois, ils s'en tirent à bon compte mais vous savez maintenant qui surveiller.

Le chemin de Hauterive

Le trajet vers Hauterive se fait normalement en trois jours, d'abord en remontant le cours de la Reverdie pendant une journée, puis en empruntant une passe dans les falaises qui, au troisième jour, grimpe abruptement dans les montagnes sur une route alternant les forêts d'épineux et les précipices. Les dernières heures de trajet permettent de retrouver un terrain plat et un poste de garde faisant office de péage assure une pause bienvenue à deux heures de la ville. La route longe enfin la Tour de l'alchimiste, un édifice occupé par l'astrologue du baron et d'où la vallée entière peut être surveillée. Les remparts de Hauterive se dressent à cent

mètres de son pied et Castel-Froid se découpe sur les hauteurs surplombant la ville. Les PJ peuvent aussi noter dans les montagnes alentour des fortins au loin, certains apparemment délabrés, d'autres occupés comme en témoignent les faibles lumières probablement dues aux feux qu'entretiennent les garnisons en place.

Leur escorte pourra leur confirmer qu'une présence minimale est toujours assurée dans les forts des montagnes qui gardent la frontière septentrionale du comté et du royaume. Il pourra aussi apprendre au groupe que le baron a récemment augmenté le nombre des patrouilles de montagne et exigé une surveillance accrue au nord de ses terres. La menace que représente le Seigneur de l'Hiver n'a pas été prise à la légère.

À moins que vous n'en décidiez autrement, le voyage devrait se faire sans trop d'encombre et ne comprendre que deux petites interruptions.

1/ Premiers choix

Au soir du second jour, alors que le groupe pose le camp au sortir d'un bosquet qui marque le début de la route de montagne, les PJ entendent le bruit d'une bête pesante approcher d'eux, suivi d'un grondement sourd. Interrogez vos joueurs quant à leurs réactions. Qui sort son arme ? Qui s'approche ? Qui encoche une flèche à son arc ? L'un de vous porte-t-il une torche ? Insistez sur la faible visibilité, le côté « entre chien et loup ». Lorsque la tension est à son comble, un ours de petit gabarit (1,50 au garrot), probablement encore jeune, paraît subitement en émergeant des buissons au pas de course avant de s'immobiliser devant les PJ. Plusieurs blessures sont visibles sur ses cuisses et son poitrail, où une flèche est encore profondément enfoncée. Du mouvement se fait toujours entendre dans les buissons.

Si les PJ attaquent, le jeune ours riposte une fois avant de tenter de s'enfuir. Si l'un des personnages s'avance dans sa direction, assurez-vous que le téméraire témoigne bien de ses intentions pacifiques ; un imprudent sera accueilli par un grondement sourd de menace, verra l'ours faire un mouvement de recul, puis subira une attaque éclair avant que la bête essaie de se dégager s'il a choisi de s'obstiner. En prenant garde de ne manifester aucune intention hostile, un PJ peut approcher lentement de l'ours et constater les dégâts, des blessures d'origine humaine.

Si personne n'agit, un ange passe. Un silence parfait s'abat sur le camp des PJ tandis que leur groupe et l'ours s'observent attentivement. Cet instant de grâce dure une vingtaine de secondes avant d'être troublé par l'irruption soudaine de trois hommes hors des fourrés. Le leader du groupe, la quarantaine robuste et légèrement en avant, porte sa hache de bûcheron à deux mains, dans une posture résolue et agressive ; ses deux congénères, ses cadets d'une décennie environ, tiennent leurs arcs bas, sans viser qui que ce soit, mais la présence d'une flèche déjà encochée trahit sans le moindre doute possible leur état d'esprit. En fonction des réactions qu'ont eu les PJ jusque-là, l'ours peut rester où il se trouve, c'est-à-dire exactement entre les personnages et les nouveaux venus, ou se déplacer lentement pour se rapprocher du groupe des PJ.

Les trois hommes traquent l'ours et sont là pour finir le travail entamé à quelques lieux de distance, alors qu'ils patrouillaient autour de leur village, un territoire qu'ils disputent au quotidien aux bêtes sauvages. La poursuite a été longue et dure à cause du froid et les hommes sont de vilaine humeur. Aux PJ de choisir leur parti. Le problème peut être

réglé par la discussion, la menace ou par un combat. En cas de discussion, les villageois décriront leur situation difficile et argueront que l'homme doit faire sa place. Si l'identité des PJ est révélée, ils appuieront leur demande en insistant sur le fait que l'ours est une créature de l'hiver.

Si les PJ laissent les hommes s'en prendre à la bête ou se chargent eux-mêmes du travail de boucher, l'affaire est réglée en quelques secondes, ne jetez pas les dés. S'ils refusent de laisser passer les villageois hargneux, ceux-ci partiront en maugréant. Si les PJ se montrent provocateurs ou insultants, le bûcheron lâche son arme et vient régler ce différend aux poings. Si le ton monte et qu'un combat armé s'engage, le bûcheron et l'un des archers seront seuls face aux PJ, le troisième larron prenant immédiatement la fuite ; cette situation est cependant hautement improbable et le messager accompagnant les PJ interviendra pour tenter d'empêcher cet affrontement.

Si l'ours se tire de cette situation, il retourne ensuite aux bois, éventuellement après quelques soins.

2/ Passe ombreuse

Le dernier col avant de retrouver un terrain plat est particulièrement difficile et un aplomb rocheux occulte en permanence le soleil ce qui rend la zone extrêmement inhospitalière dans ces conditions hivernales. Si l'affaire occupant les PJ n'était pas si pressante, leur guide les aurait d'ailleurs menés par une autre route imposant un détour d'une demi-journée, celle que prennent la plupart des marchands. À cause de la pente extrêmement forte, de la faible visibilité au petit jour et en raison du sol traître recouvert de verglas, demandez un test d'équitation (DEX, difficulté 15) à tous les PJ encore montés. Si dès le début de votre description des lieux, certains ont annoncé →

Des villageois en colère

NC 1, Créature humanoïde

Taille moyenne

FOR +1 DEX -1 CON +1

INT -1 SAG +0 CHA -1

DEF 9 PV 9 Init 8

Hache de bûcheron +2 DM 1d6+1

Arc court +0 DM 1d6

Couteau +2 DM 1d3+1

Tactique : les bûcherons attaquent normalement sans arme et ne portent pas d'attaques létales. Si l'on attend réellement à leurs jours, l'un d'eux fuit mais les deux autres ripostent et se défendent de leur mieux. Si l'un des deux passe en dessous de la moitié de ses points de vie, les deux tentent de se rendre.

En résumé

La mission des PJ tient désormais en 3 étapes :

- Se rendre à l'Ermitage d'Harlan pour consulter une carte.
 - Utiliser la carte pour se rendre au Temple des Seigneurs de l'Été.
 - Demander leur aide et, éventuellement, les escorter vers le Nord.
- Résumées ainsi, les choses ont l'air simples. C'est sans compter sur les surprises qui attendent les personnages au fil de la route et aux différentes étapes.



La Tour de l'alchimiste

qu'ils descendaient de leur monture, exigez d'eux le même test avec une difficulté de 10. En cas d'échec, le personnage chute, soit en raison d'un mauvais pas, soit à cause de la réaction de son cheval qui glisse et renverse son cavalier en tentant de se reprendre. Pour une chute de cheval, comptez 2d6 DM (qui peuvent être réduits à 1d6 si le personnage parvient à amortir sa chute avec un jet de DEX diff.10). Pour une glissade à pied, comptez 1d6 DM. Une fois le col franchi, le dernier poste de garde avant Hauterive est en vue.

Ordre de mission

Curieusement, alors que les remparts de Hauterive émergent peu à peu des brumes à l'horizon, le guide des personnages leur indique le chemin de la Tour de l'alchimiste. Une fois à son pied, les PJ découvrent une imposante tour de six étages au bord des falaises et une dizaine de gardes devant ses portes. Escortés par le messenger, ils sont menés au dernier étage où les attendent des boissons et une solide collation. La vue depuis les fenêtres est impressionnante et permet de contempler toute la vallée en contrebas.

Le messenger les quitte dans cette pièce et part débriefier son supérieur sur les aléas du voyage. Si les PJ ont tué des villageois à l'orée de la forêt, ils vont en entendre parler plus tard. Pour l'heure cependant, les PJ doivent attendre des réponses.

Entrent successivement les Sages de Vercélise, le baron Wilhelm, son astrologue et le capitaine de la garde. Le baron commence par remercier les PJ pour leur venue et leurs faits d'arme passés, puis leur explique qu'il a grand besoin d'eux. Les Sages de Vercélise et l'astrologue du baron ont trouvé une solution pour renverser la situation : si les Anciens Dieux de l'Hiver s'éveillent, il en va certainement de même des Seigneurs de l'Été.

Il faut que les PJ parviennent à les trouver, nul doute qu'ils viendront à la rescousse du comté d'Arsheim pour reprendre leur éternel combat contre les forces de la morte-saison. Les archives ont permis de localiser approximativement ce qui fut leur plus grand lieu de dévotion dans les terres du royaume. Depuis ce temple millénaire, à quelques semaines de chevauchée vers le sud, les PJ pourront être entendu par les Anciens Dieux.

Malheureusement, les données dont disposent les Sages n'ont pas permis de révéler l'emplacement précis du temple, indiquant seulement le nom de l'immense forêt réputée enchantée où il fut autrefois situé. Les bois d'Astréis sont immenses, des centaines de kilomètres de forêt traversés par deux petites routes peu empruntées et peu entretenues, autant chercher une aiguille dans une botte de foin. L'espoir n'est pas perdu cependant : les archives de la bibliothèque renvoyaient régulièrement le lecteur à une carte absente des collections offerte autrefois à un ordre de moines copistes parmi d'autres ouvrages. Les PJ devront simplement faire une halte en chemin et s'arrêter dans leur monastère isolé, l'ermitage d'Harlan, pour consulter ou récupérer cette carte. Par chance, l'ermitage est sur le trajet et proche de la forêt.

Derniers préparatifs

Afin d'assurer aux héros un rythme de progression soutenu au long de leur périple vers le Sud, le capitaine leur a fait seller un cheval chacun. Une bourse de 100 pa est aussi remise aux PJ pour leurs frais. Des papiers signés par le baron et portant son sceau permettront au besoin de prouver qu'ils sont à son service et ne doivent sous aucun prétexte être ralentis. Enfin, si certains de vos PJ manquent de matériel, l'armurerie du baron leur est ouverte. Attention, il ne s'agit pas de piller mais de s'équiper.

Les armes et armures proposées sont de qualité, de facture humaine ou naine, et uniquement dans des métaux classiques (rien d'elfique et pas de mithril). Aucun objet n'est magique. Tous ces objets portent évidemment le blason et les couleurs du baron de Hauterive. À titre informatif, notez que le blason du baron représente une tour blanche sur fond rouge dans ses deux tiers inférieurs et que le tiers supérieur est doré et arbore un griffon noir debout et de profil. Pour impressionner vos joueurs (et/ou vous attirer des moqueries), vous pouvez aussi décrire le blason comme étant « *de gueule avec une tour crénelée d'argent, au chef d'or portant un griffon rampant de sable* ».

À ce stade, si les PJ n'ont pas encore demandé à discuter de leur récompense, faites leur remarquer cet oubli et félicitez-les. Vos PJ viennent déjà tous d'obtenir une monture, mais pour remercier les valeureux héros au retour de leur expédition, le baron entend aussi leur offrir une demeure à Hauterive. Il sera bien sûr possible de transformer ce bien en or si cette idée généreuse ne séduit pas vos PJ.

Pour l'heure, le groupe peut se reposer le temps d'une courte nuit. Une longue route les attend dès l'aube.

Acte 1 : Poursuivis par le froid...

...mais pas seulement

À mesure que les joueurs descendent vers le sud, ils peuvent constater les dégâts que le froid occasionne peu à peu sur les terres qu'affectait déjà le printemps. Ils sont de plus suivis de près par les frimas de l'Hiver. S'ils se couchent dans une clairière agréable d'aspect et fraîche mais douce, ils se réveillent immanquablement cernés par la neige, les aiguilles de glace et les plaques de givre.

C'est dans ce contexte de course contre l'Hiver que les PJ vont découvrir de nouveaux antagonistes à la solde de leur ennemi et lancés à leur poursuite : le Seigneur des Loups, la Reine Corbeau, Dame Renard et le Maître des Ours. Favorisés par le climat hivernal et pourchassés par les hommes sur leurs terres ancestrales, ces *changeformes* ont passé un marché avec le Seigneur de l'Hiver : en échange de leur aide et de celles de leurs semblables contre les PJ, ils s'assurent un traitement de faveur dans la nouvelle ère glaciaire en préparation.

Si les Seigneurs Ours et Loup devront être affrontés physiquement, s'affranchir des menaces que représentent Dame Renard et la Reine Corbeau passera par un duel d'esprit. Si vos joueurs aiment négocier, parler, et apprécient autant un bon deal qu'une bonne baston, notez qu'il sera possible de convaincre certains de ces ennemis de se retirer du conflit de manière diplomatique.

Les quatre seigneurs contrôlent tous les animaux de leur type, agissent de manière intelligente et peuvent prendre la forme d'un animal standard de leur espèce, celle d'un animal géant, une forme hybride ou une forme humaine où seuls quelques traits trahissent leur nature particulière (comme les yeux jaunes du Seigneur Loup ou la queue que garde toujours Dame Renard).

En route vers le sud

Au matin, les préparatifs achevés, vient l'heure du départ. La route des PJ va essentiellement leur faire traverser des terres vallonnées et de vastes et profondes forêts en alternant les espaces sauvages et les zones cultivées et habitées. Selon les jours, les personnages pourront dormir à l'auberge, chez l'habitant, ou seront contraints à établir un campement de fortune en extérieur. À cette fin, →

Et pour mon JdR habituel ?

Intégrer cette grande descente vers le sud dans un univers particulier risque d'exiger un joli travail d'adaptation. Aussi, voici une alternative à même de régler le problème.

Lors du brief de mission, les PJ sont prévenus par les Sages qu'ils vont cheminer sur d'anciennes voies qui les mèneront hors des cartes, vers l'ailleurs où reposent les Seigneurs de l'Été. Il est question à demi-mots de quitter le monde des hommes pour entrer sur des terres de légendes.

Comment ? Les Sages connaissent la solution. Entre les jours 5 et 7, à l'entrée d'une forêt, il leur faudra tourner à droite au troisième arbre dont les feuilles rougeoient, puis revenir sur leurs pas de cinq enjambées, faire le tour de la clairière suivante pour la traverser à l'envers, et enfin, traverser un ruisseau à reculons pour parvenir dans un ailleurs familier.

Après ce petit rituel, vous n'aurez plus besoin de vous torturer pour respecter la cohérence de vos cartes !

De courageux brigands

NC 1, Créature humanoïde

Taille moyenne

FOR +1 DEX +1 CON +0

INT -1 SAG +0 CHA -1

DEF 13 PV 9 Init 12

Épée longue +2 DM 1d8+1

Arbalète légère +2 DM 2d4

Gourdin +2 DM 1d4+1

Armure cuir (DEF +2)

Tactique : sitôt leur erreur comprise, c'est-à-dire dès que les PJ se présentent ou après la première volée de coups, les brigands tentent la reddition. En cas d'échec, ils prennent leurs jambes à leur cou.

des tentes ont été fixées aux selles des chevaux à côté des sacs de vivre.

Le trajet est supposé durer 21 jours. En fonction des actions de vos joueurs, vous aurez probablement à modifier légèrement le calendrier des événements qui vous est proposé ci-dessous. Vous êtes évidemment libre d'ajouter des péripéties et de modifier ou de retirer certaines des rencontres proposées pour jouer sur les rythmes et diminuer ou augmenter l'intensité de ce voyage afin d'en faire une aventure à la mesure exacte de votre groupe.

Jour 1 à 4 : Retour à la case départ

Départ de la Tour de l'alchimiste et retour vers Vercélise. Temps clair, soleil et nuages.

Au soir du troisième jour, les PJ peuvent dormir « Au toit fleuri ». Au soir du 4^{ème} jour, ils atteignent le « Cœur des Bois » (cf. *La Fille du Seigneur de l'Hiver* dans *Casus Belli* #1) qui a été intégralement remis en état depuis l'attaque des gobelins. Les PJ sont accueillis en héros et tout le monde veut entendre le récit de leur précédente aventure et du combat contre le géant de glace.

Jour 5 : Une attaque pas comme les autres

Route à travers bois. Temps gris mais sans pluie le jour. Bruine vers le soir. À la tombée de la nuit, alors qu'approche l'heure de poser le camp, un arbre tombe soudain sur la route devant les PJ. Deux hommes quittent les fourrés au niveau de l'arbre abattu. Vous l'avez reconnu : c'est l'ultra classique attaque de brigands !

« *Holà voyageurs, vous avez oublié de vous acquitter de la taxe* » lâche celui qui doit être le chef. En écho, des rires gras éclatent derrière les personnages tandis que trois larrons

supplémentaires sortent des buissons arbalète au poing. « *Vous serez gentils de vous débarrasser de tout votre or et de vos armes si vous voulez pas qu'il vous arrive des misères. Et on veut vos chevaux aussi.* »

Laissez vos joueurs gérer la situation comme ils l'entendent. Qu'ils se présentent, exhibent la lettre et le sceau du baron ou se contentent de rosser ces malandrins, le résultat au final est le même, les brigands s'écartent à pas mesurés en bafouillant des « *Pardon, on vous avait pas reconnu* », « *on est des brigands, mais on respecte, tout ça tout ça, on voudrait pas vous ralentir Messeigneurs* », le tout éventuellement entrecoupé de « *ouille, aie, ouille* ».

Les PJ ne sont plus les aventuriers débutants qu'ils étaient encore quelques semaines plus tôt. Cette prise de conscience s'accompagne d'un petit bonus, vos PJ passent niveau 3.

Jour 6 : Échanges d'informations

Voyage à travers plaine. Pluie dense. Au matin, les PJ croisent une troupe de mercenaires. Ils se rendent à Hauterive, recrutés en renfort par le baron et sont avides d'informations sur la situation là-bas (« *ça chauffe comment ? on se bat contre qui ? pourquoi il fait si froid par ici ?* »).

Au soir, les PJ tombent sur une caravane de marchands en train de poser son campement. L'occasion de partager des rumeurs autour d'un ou deux verres. Peu de chances que les PJ fassent des achats, les vendeurs amènent du grain à Vercélise et aux autres communes du comté d'Arnheim. Durant la soirée, plusieurs marchands apprenant la direction que prennent les PJ (après une question posée en roleplay) leur donneront à voix basse un même conseil : « *contournez le bosquet sombre, aucun marchand ne*

prend la route, nous faisons tous un détour de plusieurs jours pour éviter cette forêt. C'est le chemin de la sorcière... ». N'hésitez pas à enrober cela de rumeurs classiques (« *elle enlève des enfants, mange de la viande crue, séduit les hommes et les force à... »*).

Jour 7 : Le premier carrefour

La pluie perd en intensité au fil des heures jusqu'à s'arrêter complètement en début d'après-midi alors que les PJ atteignent un carrefour, ils ont le choix entre le *chemin de la sorcière* et un détour de deux à trois jours pour contourner la forêt.

Jour 7 : Le chemin de la sorcière

L'entrée dans la forêt alors que la pluie vient de cesser revêt un caractère irréel. De la terre à la ramure des arbres, tout bruisse de vie et l'écoulement des gouttes depuis les hauts feuillages vers le sol assure un bruit constant dans la lumière tiède que laissent filtrer les cimes. La végétation déborde partout sur le chemin qui se réduit à un sentier difficile à suivre au bout de quelques heures.

Pourtant étroitement entourés et en dépit de l'impression tenace qu'ils ont d'être observés, les personnages se sentent curieusement sereins, reposés. Après une paire d'heures d'avancée au pas, les PJ débouchent dans une petite clairière où joue gaiement une fillette.

Indiquant une échelle de corde menant à une masure perchée parmi les arbres, elle se contente d'un lapidaire « *elle vous attend* » avant de retourner à ses jeux parmi les fleurs.

Si la bicoque paraît misérable d'en bas, elle est pire une fois monté en haut de l'échelle. De toile et de bois, elle tient par un quelconque miracle entre plusieurs énormes branches et

n'a, à l'évidence, pas été conçue pour que l'on s'y tienne debout. À l'intérieur, voûtée par les ans et parfaitement à l'aise pour se déplacer, attend la sorcière. Belle comme un crapaud mort de la vérole, la vilaine tourne en rond en marmonnant et en grondant.

Jour 7 : La menace est proche

« *En retard, vous êtes en retard* », dit-elle en se retournant l'index dressé face à un PJ. Si l'un des joueurs se manifeste d'une manière ou d'une autre (rire, réflexion, etc.), elle attrape son personnage par la joue et l'assoit dans un fauteuil près de la cheminée (de cette maisonnette plus grande qu'elle ne semblait de prime abord). « *Vous devez savoir si vous espérez vaincre l'hiver. Vous avancez lentement et vous ne savez pas ce qui vous attend, ni ce qui vous suit. Les bois parlent vous savez ! Ils vous suivent, les quatre, ils sont derrière vous, mais plus pour longtemps* ». À partir de là, en fonction des questions posées par les personnages, à vous de distiller des informations sur les quatre seigneurs animaux sur leur piste. Si vous ne connaissez pas la réponse à une question d'un PJ, que ce soit un oubli momentané ou un élément que le texte n'évoque pas, ne vous laissez pas démonter et inventez quelque chose avec la première idée qui vous vient. La sorcière ne sait pas tout, loin de là, mais admettre son ignorance sur un sujet ? Jamais.

Une fois les informations principales en possession des joueurs, la sorcière s'interrompt soudain, les yeux exorbités, une expression d'horreur sur le visage. « *Ils vous ont suivi, ils sont là, l'un d'entre eux était dans la clairière à l'instant. Ils ne doivent pas vous trouver ici. Vous devez fuir, maintenant ! Partez !* ». Si le groupe ne prend pas le chemin de la porte immédiatement, la sorcière les y amène *manu* →



Bruin - Le Maître des Ours

Parfaitement brun et formidablement bâti, Bruin est un magnifique représentant de son espèce.

Massif aussi sous forme humaine, il est ordinairement vêtu d'habits forestiers simples mais de qualité et porte dans le dos une énorme hache de bataille. Dépasant les 2 mètres 30 même transformé, il ne peut se fondre parmi les populations des villes et villages comme les autres seigneurs mais a paradoxalement noué plus de liens qu'eux, notamment avec les communautés de druides. Les cheveux longs et la barbe fournie, il montre peu de son visage. Sa voix est forte et pleine de chaleur. Franc, direct, Bruin croit au concept d'honneur et respecte donc un code de conduite. D'une nature calme et tempérée, ses rares déchaînements de violence sont impressionnants. Poussé dans ses retranchements ou pour protéger les siens, il attaque au mépris de toute défense.

Bruin - Forme humaine

NC 4, Créature humanoïde

Taille moyenne

FOR +5* DEX +1 CON +4*

INT +1 SAG +2* CHA +2

DEF 14 PV 45 Init 8

Hache de bataille +7 DM

2d6+5

Mains nues +7 DM 1d4+5

temporaire

Capacités

Voie de la Résistance au rang 2 (Robustesse, Armure naturelle)

militari, témoignant d'une force sur-naturelle pour sa constitution, et les personnages se font sortir à grands coups de canne dans le derrière.

Dehors, la nuit est tombée et la forêt s'est tue. La petite fille attend les personnages près de leurs chevaux pour leur délivrer un message de la part de Bruin : « *il vous attend. Près des pierres dressées. Il y sera jusqu'au matin.* ». Si les PJ ne demandent pas leur reste et souhaitent filer sans attendre, ils retrouveront le Maître des Ours plus tard et dans des circonstances plus défavorables. S'ils se sentent prêts, passez au chapitre suivant.

Jour 7 : Rencontre sous les étoiles

En poursuivant le chemin sur une centaine de mètres, les PJ débouchent sur un large espace à nu où poussent des fleurs des champs et que domine un cercle de pierres druidiques. Éclairé de l'intérieur par un grand feu, le cercle renvoie des ombres immenses dans toutes les directions. Quand les PJ approchent (s'ils le font), Bruin est assis devant le feu et leur tourne le dos. Si les PJ l'attaquent (comme des lâches !), il engage le combat sans subir l'effet de la surprise et riposte de toute sa puissance. Sinon, sans élever la voix, il invite les personnages à le rejoindre.

Son comportement à l'égard des PJ dépend directement du sort qu'ils ont réservé au jeune ours rencontré dans le prologue. Si les PJ l'ont abattu ou ont laissé les bûcherons le faire, Bruin est là pour les tuer. Il entend les affronter un par un et leur octroie simplement le temps d'une dernière prière avant de se lever et de se mettre en garde. Si le groupe est intervenu en faveur de l'ourson, il est embêté et expose son problème aux personnages. Il a fait serment de les combattre mais il était

sous le coup de la colère après les exactions de plusieurs villageois contre les siens. Il ne souhaite pas vraiment le retour de l'hiver mais doit honorer sa parole. Sur ce point, il ne pourra pas être raisonné, toutefois, afin d'éviter que trop de sang soit versé, il propose aux héros un duel de champion : qu'ils désignent l'un des leurs pour l'affronter. Au cours de ce combat, Bruin ne porte pas de coups mortels à moins que son adversaire ne le fasse et il privilégie les attaques visant à assommer le champion des personnages. Si les règles du duel sont enfreintes (par exemple si un autre personnage intervient), il quitte le combat et reviendra plus tard s'opposer aux PJ. Au terme du combat, en cas de victoire du Maître des Ours, il accepte un second duel. S'il perd mais n'est pas tué par le champion des personnages, Bruin leur témoigne tout son respect mais implore qu'un accord soit trouvé pour préserver son peuple. Toute marque d'intérêt portée à sa cause par les PJ fera de Bruin un allié du groupe. Il pourra par exemple vous servir à sortir le groupe d'un mauvais pas. Le combat terminé, le Maître des Ours quitte la clairière. S'il meurt au cours de l'affrontement, ses derniers mots sont pour demander grâce pour les siens.

Quelle que soit la situation, il est possible de négocier et de discuter avec le Maître des Ours et si vos PJ vous surprennent avec une solution inattendue, sautez sur l'occasion.

Jour 7 : La voie facile

Si votre groupe opte pour le second chemin et joue la sécurité plutôt que l'urgence, notez-leur trois jours de retard. Ces trois jours de contournements se déroulent sans incidents et leur font traverser plusieurs villages tranquilles où les règles de l'hospitalité sont respectées. Ils peuvent dormir chez l'habitant moyennant quelques formules de politesse. Les

La clairière



événements reprennent pour eux tels que décrits aux jours 8 et suivants même s'il s'agit pour eux des jours 11 et ultérieurs. Lorsqu'ils reprennent le chemin de l'autre côté de la forêt, les personnages se font interpellés par une petite fille sortant du couvert des bois pour leur tendre une lettre qu'elle présente comme de la plus haute importance. Sitôt le courrier remis entre les mains des PJ, la petite retourne à la forêt. Cachetée avec la cire la plus malodorante qui soit, la lettre porte le message suivant :

« *Le Froid Seigneur ne peut vous frapper sur ces terres ensoleillées mais il a trouvé de puissants alliés. Quatre maîtres vous chassent, quatre seigneurs des animaux qui n'auront de cesse de vous poursuivre pour garantir une place à leur espèce dans le grand hiver. Méfiez-vous des corbeaux, des loups, des renards et des ours. L'un des leurs était ici cette nuit. Ils vous talonnent.* »

Jours 8 à 11 : La traque commence

Les prairies défilent sous un ciel bleu azur que ne trouble aucun nuage. Des champs de blé bordent la route des deux côtés. Rien n'interrompt la monotonie de ces jours de cheva-

chée hors la rencontre de quelques paysans se rendant aux champs et de marchands voyageant parfois accompagnés de pèlerins. Les PJ peuvent dormir chez l'habitant ou poser leur camp au soir près de vieux oratoires ruraux. Au 10^{ème} jour, des hurlements de loups résonnent pendant la nuit, plusieurs meutes se répondant de longues heures durant. Au 11^{ème} jour, le groupe atteint une auberge-relais à la tombée de la nuit. De nombreux aventuriers discutent de l'opportunité de se rendre à Oblis. Au matin, les discussions des gardes portent toutes sur les nombreux loups vus à proximité de l'auberge durant la nuit.

Jour 12 : Fourche

Les fermes se multiplient au fil du chemin alors que les voyageurs approchent de la ville marchande de Fourche, sise sur un carrefour entre les comtés. Les PJ peuvent profiter de tous les avantages d'une cité pour la nuit. Une intrigue ou une rencontre de votre choix peut venir égarer cet arrêt.

Jour 13 : Le piège de Dame Renard

Les nuages s'amoncellent du matin au soir tandis que le groupe se dirige vers un nouveau bois et s'éloigne →

Retards – les premiers effets du froid

Trois jours de retard, cela signifie que l'hiver ne talonne plus les PJ, il les a rattrapés et ses effets se font sentir. Si la morte-saison ne s'est pas encore pleinement imposée et subit encore de la résistance, des plaques de verglas parsèment déjà le chemin, le froid se fait mordant et la pluie se change régulièrement en neige. Pensez à décrire les paysages en intégrant ces éléments. Si vos PJ ne signalent pas qu'ils passent des vêtements adaptés (et s'ils ne l'ont pas déjà fait plus tôt), il est temps de leur demander un test de CON difficulté 10 pour voir si certains écopent d'un bon rhume (voir *Casus Belli* #1 p.142-143). En cas d'échec critique, le malheureux imprudent aura droit à un vrai coup de froid (fatigue, gêne respiratoire, courbatures, frissons, maux de tête...) et subira un malus de -4 à toutes ses actions pour 1d10 jours (moins 1d6 s'il reçoit des soins ou un traitement adéquat).

Ces trois jours de retard auront évidemment des conséquences plus tard dans l'aventure.

Naya - Dame Renard

Élégante et appréciant la société, Dame Renard est d'une grande beauté mais cache souvent celle-ci derrière des voiles ou en prenant son apparence hybride. Fluette mais dotée d'une intelligence diabolique, elle est une remarquable illusionniste et une combattante efficace, experte dans les arts du couteau et de l'arc.

Toutefois, ces talents sont encore peu de chose à côté des merveilles qu'elle déploie quand il s'agit de jouer ou de faire une farce.

Récemment, par ennui, elle a accepté la proposition du Seigneur de l'Hiver mais redoute de voir ses talents sous exploités dans cette entreprise. D'ailleurs, elle ne se sent pas vraiment tenue par son serment, chacun sait après tout que sa parole n'a aucune valeur. Mais peut-être continuera-t-elle à poursuivre les PJ, par jeu cette fois, pour s'amuser, juste pour le fun. Et la prochaine fois, elle séduira l'un d'entre eux pour l'entraîner dans ses filets.

*Statistiques en marge
page suivante...*

rapidement des terres cultivées. Au soir, un orage éclate et le vent se lève. Demandez un test de SAG difficulté 10 à un joueur ; en cas de réussite, il aperçoit un loup à leur suite derrière le rideau de pluie. Un hurlement à glacer le sang suit de peu l'apparition, affolant les chevaux. Aucune autre manifestation ne vient troubler les PJ avant leur arrivée à l'orée de la forêt. Sur place, les PJ découvrent un chapiteau et le campement coloré d'une compagnie itinérante d'amuseurs (musiciens, danseurs, jongleurs, illusionnistes, etc.) qui leur propose la protection de ses tentes. Invités à venir se restaurer et se sécher sous le chapiteau, après un bref échange avec la maîtresse des lieux, une robuste naine peu loquace mais tenant à respecter les règles de l'hospitalité, les PJ sont extrêmement bien accueillis par la population exotique et bigarrée du cirque. Le repas est composé de mets agréables, des enfants insistent pour leur montrer leurs tours, de charmantes jeunes femmes (ou jeunes hommes) viennent s'asseoir sur leurs genoux et demandent à se faire conter leurs aventures, et ainsi de suite. Allez-y franchement mais prenez garde cependant à ne pas en faire trop : dès l'évocation d'un chapiteau, la plupart des joueurs seront suspicieux et craindront un fâcheux retournement de situation. Si vous sentez des doutes et de véritables craintes s'insinuer à votre table, écoutez la séquence pour passer directement au matin.

À leur réveil, qu'ils aient dormi seul ou en galante compagnie, qu'ils aient pris leur repos dans leur propre tente ou sous le chapiteau, les PJ se lèvent en pleine forme, paré à affronter n'importe quel péril. Après des au-revoir et des bénédictions, les PJ quittent la compagnie itinérante qui finit de démonter ses installations. La pluie a cessé et un beau soleil clair la remplace. En route pour l'aventure.

Jour 13 : !?!

Après une journée calme consacrée à traverser la forêt — histoire de mettre un peu d'écart avec le chapiteau — les PJ posent leur camp près d'une ruine ancienne. Dans la nuit, des bruits étranges les réveillent. Dès lors, des périls nombreux vont venir à la rencontre de vos joueurs. Et ils en triompheront toujours, même lorsque les dés diront le contraire (*— Mince, raté. — C'est pas grave, le coup ne porte pas fort mais ta lame effleure quand même sa peau*). Après la courte exploration de la ruine hantée où ils trouveront des épées +1 et un bouclier qui s'enflamme, le groupe pourra sauver une caravane d'une attaque d'orcs, écraser tout le monde dans une bagarre de taverne, affronter les loups géants qui les poursuivent, etc. Si un PJ évoque une rencontre potentielle (comme les loups, des corbeaux ou des créatures de glace), celle-ci finit par survenir. Et évidemment, toutes les journées sont ensoleillées. Peu à peu, faites glisser les choses vers l'invraisemblable. Perdez le compte des jours, répétez deux fois le même nombre. Faites leur croiser Chloris. Placez des potions qui font grandir et rétrécir, calez des griffons, des liornes, un dragon. Faites-vous plaisir.

Si les personnages atteignent ainsi le 21^{ème} jour de voyage qui devait marquer la fin de leur périple, annoncez aux joueurs que leurs personnages perdent un point de SAG (puis un autre pour chaque jour au-delà) ; cela devrait les faire réfléchir. Si un PJ questionne à un moment ou à un autre la réalité de son aventure, s'étonne de la facilité des combats, ou mets en cause la chronologie ou les faits, demandez-lui un test de SAG difficulté 15. Il peut en tenter un par jour. En cas d'échec, il est pris d'une affreuse migraine. En cas de réussite, il s'éveille couché au sol dans une tente enfumée, ses compagnons

assoupis autour de lui et Dame Renard assise face à l'entrée, une longue pipe à la main, son visage semi-animal parfaitement détendu, ses sept queues étalées en cercle autour d'elle.

Engourdi, le personnage subit un malus de -2 à tous ses tests mais peut agir normalement. Sortir les autres PJ de leur torpeur demande peu d'efforts, une claque ou une secousse vigoureuse font ainsi l'affaire. Si un PJ s'intéresse à Dame Renard, elle lève la tête vers lui et se met à applaudir lentement, ce sera sa seule et unique réaction. Si un PJ intervient physiquement et tente d'atteindre Dame Renard, elle disparaît en fumée tandis que s'échappe au loin un court rire cristallin.

Jour 14 : Danse avec les loups

Lorsque les PJ émergent du rêve imposé par Dame Renard, ils se trouvent sous une tente colorée emplie de coussins et battue par la pluie. Au-dehors gronde un orage furieux qui peine à couvrir les hurlements réguliers d'une meute de loups à proximité. Invisibles de l'intérieur de la tente, ils sont suffisamment proches pour affoler les chevaux attachés face à l'ouverture.

Sortis de leur maigre abri, les PJ encore engourdis (-2 de malus à tous les tests pour encore 2 heures) font face à une meute de dix loups, bien réels cette fois-ci.

Une fois le combat terminé, les PJ peuvent reprendre la route sous la pluie battante et en passe de se solidifier à cause du froid. Le bois clairsemé se traverse en une demi-journée à mesure que la route s'incline pour longer le cours de la *Misère*, une triste mais large rivière qui naît dans une mine pour se jeter des lieux plus bas dans un gouffre. Les PJ sont à deux jours de Goruz-Kal, l'ancienne cité fortifiée naine au-dessus de laquelle

se perche l'ermitage d'Harlan. Mais ce soir encore, il leur faudra camper en extérieur. Heureusement, la pluie cesse peu après la tombée de la nuit.

Jour 15 : Aube de glace

Quelques heures avant le lever du jour, les PJ sont réveillés par des bruits proches évoquant des grattements et par une tonalité particulière qu'a le vent à l'extérieur, comme s'il était modulé... Si un PJ choisit de tendre l'oreille (test de SAG difficulté 15), il percevra aussi le choc léger de griffes contre le roc, ou plus bas encore, le bruit caractéristique de crissement que produit la neige écrasée.

En sortant de leurs tentes, les PJ font face à une escouade d'Esprits du Givre escortant un Souffleur, lequel a bien travaillé puisqu'ils sont à présent sur leur terrain de prédilection. Comptez un Esprit du Givre par PJ. Le Souffleur s'en prend à un PJ différemment à chaque tour.

La menace écartée, les PJ peuvent reprendre la route. Le cours de la *Misère* serpente à travers la tourbière tout au long de la journée. Le ciel est gris mais n'est plus menaçant. En fin d'après-midi, les PJ approchent d'un petit village d'où il est possible de traverser à gué le cours local.

Jour 16 : Arrivée à Goruz-Kal

La *Misère* traversée et au terme d'une pleine journée de chevauchée à travers une lande serties d'énormes rocs sculptés, les PJ arrivent enfin à Goruz-Kal et peuvent même distinguer les terrasses de l'ermitage, creusées dans la falaise loin au-dessus des remparts de la vieille cité naine. Une fois trouvé une auberge pour s'assurer de l'entretien de leurs chevaux et poser leurs affaires, les PJ peuvent enfin se diriger vers le monastère. →

Suite....

Naya - Forme hybride

NC 5, Créature humanoïde
Taille moyenne

FOR +0 DEX +4* CON +2

INT +3 SAG +3* CHA +4*

DEF 16 PV 22 Init 19

Dague +5 (attaque en finesse) **DM** 1d4+4 Attaque surnoise +2d6

Arc +5 **DM** 1d6

Capacité :

Voie d'ensorceleur des Illusions au rang 3

Voies de voleur de l'Assassin et du Spadassin au rang 2

Objets magiques :

bracelets de DEF +2, Pipe magique

La pipe de Naya lui permet d'invoquer le sort de magicien de rang 2 de la voie des arcanes pendant 5 minutes une fois par jour. Elle a utilisé un tabac magique très rare combiné à ses talents d'illusionnistes pour les plonger dans le monde illusoire.

Le temps qui court

Après trois jours de temps subjectif dans le piège de Dame Renard et pour chaque tranche de trois jours au-delà, comptez un jour de retard. Ces jours de retards doivent être cumulés avec les pénalités déjà notées si les PJ ont emprunté la voie facile au **jour 7**. Ce compte aura son importance plus tard dans l'aventure.

La meute de grisecolline

10 loups

NC 1, Créature vivante
Taille moyenne

FOR +1 DEX +2 CON +2*

INT -4 SAG +3* CHA -4

DEF 14 PV 12 Init 14

Morsure +3 DM 1d6+2

Capacité :

Attaque en meute :
lorsqu'au moins 2 créatures de la meute attaquent la même cible, elles obtiennent un bonus de +2 en attaque.

Tactique : les loups fuient si au moins 6 d'entre eux sont vaincus.

Acte 2 : Intrigues à l'ermitage d'Harlan

Un monastère isolé...

Creusé dans la roche supérieure d'une imposante falaise, saillant à peine d'un monstrueux roc noir, l'ermitage d'Harlan est quasiment invisible depuis Goruz-Kal malgré sa position dominante sur la ville. Presqu'entièrement troglodyte, le bâtiment n'est pas d'un accès facile. Après trois volées de 144 marches, la dernière partie de l'ascension doit être faite en s'aidant d'une corde pour ne pas glisser ou se voir pousser du haut du roc par les vents violents qui ne cessent jamais sur ces hauteurs. À l'évidence, une cage pouvait autrefois monter par d'autres moyens en étant actionnée depuis la cité naine mais le mode d'emploi de cette confortable solution de secours s'est perdu avec les âges et seuls demeurent la cage rouillée et les câbles métalliques montant droit le long de la falaise en direction des terrasses arrière du monastère.

Toutefois, après l'épuisant calvaire de l'ascension, parvenir aux portes de l'ermitage est en soi une récompense. Depuis la petite terrasse bordant la porte du monastère, terrasse mille fois bénie par les visiteurs pour son sol fabuleusement plat, la ville en contrebas offre une vue saisissante témoignant de l'incroyable génie du peuple nain. Vue du ciel, chacun de ses quartiers présentant d'étonnants motifs géométriques, la cité montre avec quel amour et quelle rigueur elle fût autrefois bâtie.

...et bien mal nommé

Portant encore son nom d'ermitage d'Harlan, le bâtiment troglodyte est aujourd'hui bien mal nommé, ayant évolué voilà dix ans pour devenir un monastère sans prétention d'ermi-

tage et destiné à l'étude autant qu'à l'accueil de visiteurs. Désireux de pratiquer une cure pour ressourcer leur âme et leur foi au contact de ces pierres creusées par Saint Harlan lui-même, ces pèlerins zélés et curieux constituent une population rare mais richissime. De courtes retraites et des séjours d'études dans l'immense bibliothèque du monastère sont aussi demandés régulièrement à la communauté habitant les lieux.

Topographie

Derrière ses portes massives, le monastère se déroule en profondeur sur trois étages. Le niveau principal accueille d'abord deux grandes salles qui servent pour les prières communes, les débats, certains travaux et pour les repas pris en commun par tous les résidents. Une petite chapelle et une cuisine dotée d'une fenêtre s'étendent ensuite depuis ces deux pièces. Plus loin, un couloir dessert les chambres des visiteurs et des résidents temporaires. Une terrasse artificielle accueillant un jardin où poussent des herbes aromatiques et quelques plantes médicinales complète l'étage.

Au-dessus, un large couloir donne accès aux cellules des résidents permanents et aux deux bureaux du père Auguste et du père Méclard. Derrière, la terrasse de l'étage est entièrement occupée par le pigeonnier qu'entretient le père Trémise et où frère Solas vient souvent se réfugier. Une échelle mène d'ici à une seconde terrasse plus large et plus grande, offrant le vide d'un côté et la falaise que retient un mince mais immense filet de l'autre.

Le niveau inférieur possède deux vastes salles aux décors travaillés. La première comprend un atelier de copiste, déserté depuis la mort du père Vanil voilà huit ans, ainsi qu'une superbe bibliothèque, surtout renommée pour ses rouleaux et parchemins. La seconde était autrefois

dédiée à la méditation et aux prières, elle est à présent aménagée pour accueillir les personnes influentes de passage en leur permettant de loger leurs serviteurs et de s'isoler des résidents de moindre rang.

Jour 17 : Un petit monde bien excité

Lorsque les PJ entrent dans l'ermitage, celui-ci est soumis à une activité intense. Dans une heure, peut-être moins, arrivera la comtesse Sylvia de Nestir, cousine du Roi, et rien n'est prêt. Quoi que fassent les PJ pour se faire remarquer, il est impossible de se faire entendre de la communauté hyperactive du monastère, les religieux sont même à la limite de l'impolitesse. Passé la porte, le père Auguste se débarrasse des personnages en quelques mots,

les remettant aux bons soins du père Méclard qui les reçoit en maugréant qu'il a mieux à faire que de servir de guide à des paysans. Si les PJ demandent la bibliothèque, le père Méclard leur indique la direction, trop heureux de cette opportunité, et leur dit de s'adresser au chantre Dacier, qui est responsable des trésors de la bibliothèque. Descendus d'un étage, les PJ trouvent le chantre en train de s'habiller, fort coquettement d'ailleurs, surtout pour un moine, et absolument pas disposé à les aider. Lorsque les PJ commencent vraiment à s'échauffer et paraissent sur le point de s'enervner, peine perdue, la comtesse est annoncée à la porte et toute la population de l'ermitage se rue vers l'entrée en laissant en l'état ce qu'elle faisait une seconde auparavant. À partir de cet instant, la population suit la comtesse (et →

Un réveil glacial Esprit du Givre (4)

NC 1, Créature non-vivante
Taille moyenne

FOR +1 DEX +2 CON +2

INT -2 SAG +0 CHA -3

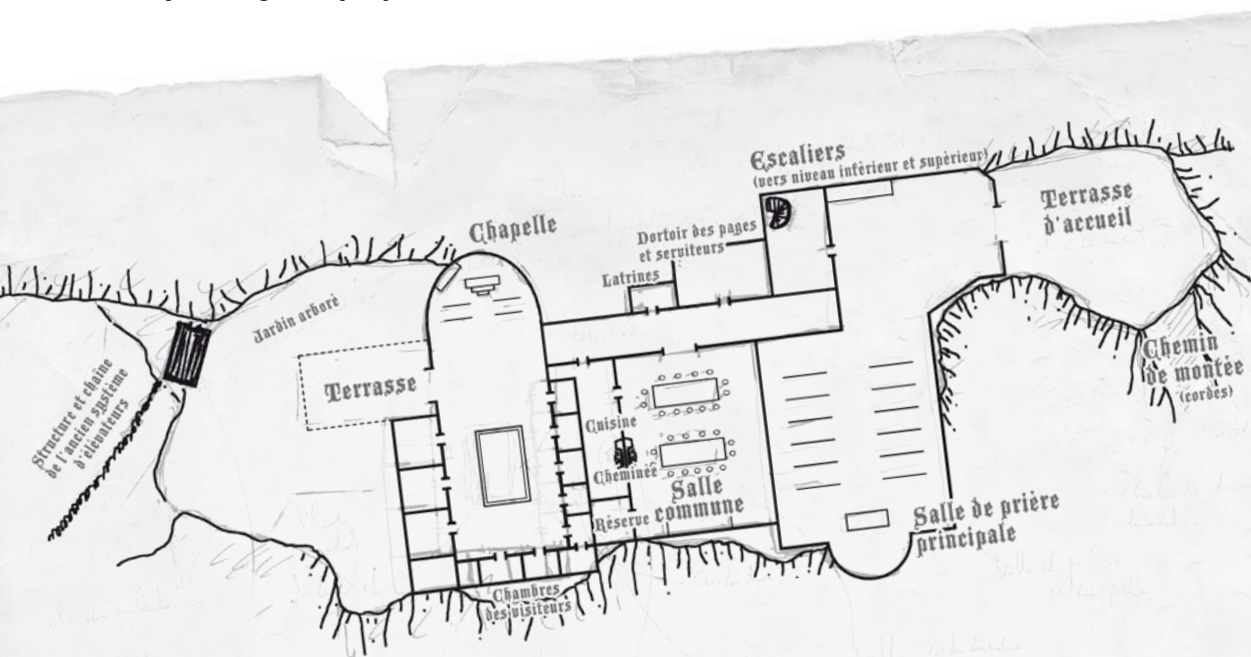
DEF 14 PV [10+1/j]* Init 15

Spécial : un coup critique réussi contre un Esprit du Givre a 25% de chance de le détruire immédiatement.

Griffes de glace +3 (x2) DM 1d4+2

Capacités

Créature non-vivante : Ces créatures ne respirent pas et sont immunisées aux maladies et aux poisons. Elles sont immunisées à toutes les attaques qui demandent un test de CON et sont fatigables.



L'Ermitage d'Harlan

Rez-de-chaussée
(niveau 0)

Souffleur

NC 1, Créature non-vivante

Taille moyenne

FOR +0 **DEX** +4 **CON** +0

INT -2 **SAG** +3 **CHA** -3

DEF 16 **PV** [10+1/j]* **Init** 19

Spécial : un coup critique réussi contre un Souffleur a 50% de chance de le détruire immédiatement.

Griffes de glace +1 **DM** 1d4

Souffle glacial +4

Capacités

Créature non-vivante :

Ces créatures ne respirent pas et sont immunisées aux maladies et aux poisons. Elles sont immunisées à toutes les attaques qui demandent un test de CON et sont infatigables.

Suite en page marge suivante...

l'homme qui fait office de suite) en présentant mielleusement les lieux, les miracles maison, la quiétude de l'endroit, etc.

Un jeune garçon d'une douzaine d'année se présente alors aux personnages pour leur proposer ses services. Cario, qui officie dans les murs en tant que serviteur, sait tout de l'édifice et de ses habitants, du moins c'est ce qu'il prétend. Si les PJ ont des questions, voici leur interlocuteur, et il va bien leur être utile pour s'acclimater à ce nouvel environnement.

Les protagonistes

Que les personnages rencontrent ces différents protagonistes au détour d'un couloir, à table, ou interrogent Cario à leur sujet, voici tout ce que vous devez savoir sur eux. La partie « En coulisse » est évidemment à destination du MJ et hors de la portée de Cario.

Visiteurs

Dame Sylvia • Héritière

Sur scène : cousine du roi par mariage, très bon parti, d'une beauté commune mais fabuleusement apprêtée, intelligente et capable d'humour. Petite taille, assez fine, blonde, les yeux marron. Cette retraite à l'écart de la cour est supposée lui donner une image plus pieuse, une idée de son père qui souhaite attirer l'attention d'un bon parti épris de religion. Si tout le monde l'appelle comtesse, c'est aller un peu vite en besogne, le titre ne lui reviendra qu'à la mort de son père, fort malade, veuf et sans héritier mâle, mais toujours de ce monde.

Elle est venue avec son médecin personnel. Sa bonne et ses deux servantes ont été prise de malaises sur le trajet et ont dû faire une halte prolongée pour se reposer, elles rejoindront l'ermitage dans quelques jours.

En coulisse : Sylvia entretient une relation avec son médecin et sa suite a succombé aux remèdes qu'il leur a fait prescrire afin de s'assurer une agréable retraite avec sa belle. Le médecin est évidemment intéressé par l'argent de la demoiselle mais nourrit quand même quelques sentiments. Ceux-ci voleront toutefois en éclat lorsqu'il découvrira que la comtesse papillonne et a hérité d'une maladie honteuse.

Ser Bodrich • Pénitent

Sur scène : grand mais légèrement voûté, carrure militaire et port imposant, toujours droit comme un « i ». Cheveux gris et court, yeux bruns fatigués à force de veiller — l'homme ne trouve plus le sommeil depuis son grand péché. Pense être cultivé (ce qui est faux) et pieux (ce qui est vrai). Chevalier de la cour entre deux âges (et pas les bons), Ser Bodrich a failli à sa mission en échouant à protéger les biens de l'Église de l'Unique qu'il avait juré de protéger. Pris de boisson, il s'est assoupi à son poste et des marauds en ont profité pour voler des pièces d'art majeures au sein de la chapelle. Bodrich est venu expier ses fautes et espère une forme d'absolution divine à force de jeûne et de prières. Selon lui, un signe viendra quand il aura achevé sa rédemption.

En coulisse : trop pieux, trop noble, trop chevaleresque pour le clergé de sa paroisse, Bodrich était un rappel constant de leur propre médiocrité. Impossible de trousseur la gueuse ou de vendre des miracles avec le chevalier dans le coin. Les hommes du clergé ont fini par le saouler à mort, un soir, avant de revendre toutes les pièces pour lesquels des acquéreurs avaient été trouvés depuis belle lurette. Que le chevalier s'en blâme et parte en pèlerinage, c'était la cerise sur le gâteau. Au pays, le prêtre et ses amis ont pris son départ comme un

signe de la providence divine, ensuite ils ont bien ri.

Dame Éléana • Visitense discrète

Sur scène : Cario peut abondamment parler de cette grande dame aux cheveux noir corbeau et aux yeux d'émeraude qui a fait forte impression à son arrivée trois jours plus tôt. Elle venait faire des recherches et appartenait peut-être à la noblesse. Elle avait assurément un port royal. Tous les habitants de l'ermitage ont échangé avec elle et plusieurs discussions sur la liturgie et autres sujets importants se sont poursuivies tard dans la bibliothèque et sur la première terrasse. Elle était gentille, elle a même donné à Cario une pièce d'or (qu'il montre en souriant) quand il a porté ses bagages dans sa chambre. Mais elle semble avoir disparu depuis l'arrivée des PJ, et hors Cario, personne ne se souvient d'elle ou ne parle d'elle. À bien y repenser, Cario se rappellera qu'elle était aussi un peu étrange et qu'il la pensait peut-être malade, quelque chose dans ces eaux-là.

En coulisse : le grand mystère de cette aventure. Normalement, les cheveux noir corbeaux devraient mettre les PJ sur la piste mais ne les aiguille pas trop. Lors de la première apparition de Dame Sylvia, faire simplement dire à Cario quelque chose comme : *c'est bien d'avoir une deuxième dame à l'ermitage* (insistez si cette remarque s'est perdue dans les discussions entre joueurs). Laissez ensuite les PJ poser les questions qui leur viennent. Vous en saurez plus sur elle un peu plus bas.

Résidents permanents

Père Auguste • Supérieur

Sur scène : responsable du monastère et de sa communauté, le père Au-

guste, tout juste quarante ans, porte sa robe avec distinction mais n'affiche pas l'air de bonhomie ou de sérénité qui est habituellement attendu d'un supérieur de monastère. Certes, il a les rondeurs d'un homme heureux mais aussi les traits soucieux d'un être déçu et sa barbe fournie ne cache pas vraiment ses expressions comme il le souhaiterait. En présence de Ser Bodrich et de Dame Sylvia, il donne un sacré spectacle, jouant le bon père attentif. Mais sitôt ses invités partis... Et puis, chacun sait combien il déteste le père André et frère Solas.

En coulisse : à vrai dire, le père semble plutôt s'intéresser aux affaires séculières et ne fait que marmonner ses prières. Né dans une famille puissante, il s'ennuie et déteste cet ermitage qui lui paraît plus une punition qu'une faveur et où sa famille l'a parachuté il y a huit ans à la mort du père Vanil. Son rêve ? Devenir le confesseur d'une grande dame, vivre la vie de cour, retrouver le monde et quitter ce qu'il estime être un mouiroir.

Le père Auguste boit parfois un peu trop et parle parfois un peu trop. Sa haine pour le père André et le frère Solas a des racines très classiques. Le premier a vu clair dans son jeu et ne manque pas de lui faire des reproches. Quant au pieu second, il est l'exemple même de ce qu'Auguste aspire à ne pas devenir et le père supérieur nourrit à son égard une relation d'admiration et de haine ; admiration devant sa foi et son dévouement, et haine parce qu'il sait qu'il ne sera jamais aussi saint que cet homme.

Père Méclard • Intendant

Sur scène : second du monastère et en charge de l'intendance, le père Méclard est aigri. La place de supérieur devait lui revenir et lui a été soufflé par ce bon à rien d'Auguste à cause de ses relations et de sa famille. Sinistre, l'œil mauvais et la parole assas- ➔

Suite...

Souffle glacial : créatures exhalant le froid et ne vivant que pour étendre son emprise, les Souffleurs sont mal équipés pour le combat mais d'excellentes unités de soutien. Lorsqu'un Souffleur souffle l'hiver sur un personnage, ce dernier doit réussir un test de DEX difficulté 15 pour éviter les effets de cette attaque magique. En cas de réussite, il échappe au pouvoir du Souffleur. En cas d'échec, le PJ perd son action du tour et subit 1d4-1 DM. En cas d'échec critique, il est figé pour deux tours et une nouvelle attaque de souffle réussie le glacera définitivement ; il subit de surcroît 2d4 DM. Aucun jet n'est nécessaire au Souffleur pour utiliser son pouvoir à courte distance. Pour atteindre une cible distante de plus de 5 mètres, il doit réussir un test d'attaque magique .
*pour comptabiliser les PV de ces créatures, comptez 10 points + 1 par jour de retard accumulé par les PJ.

Emplois du temps et alibis

- **Cario** n'est pas dans la pièce. Interrogé, il dira avoir servi aux cuisines tout le temps du repas puis être monté voir le **père Trémise**, c'est à cette occasion d'ailleurs qu'il a croisé **dame Éléana** avant de venir porter son message aux PJ, il les quittait quand le corps a été découvert.

- **Dame Sylvia** bafouille, elle était dans les appartements de son amant mais ne peut décemment le révéler. Or, Dacier a bien vu qu'elle n'était pas sortie de sa chambre.

- Le **père André** était en train de fouiller le bureau d'**Auguste**, mais qui s'en soucie...

- **Dacier** se dirigeait vers sa chambre.

- **Bodrich** était dans le jardin et fumait une pipe.

- **Méclard** était dans la chambre de **Solas** et fouillait à la recherche de sa lettre pour la détruire. Il a été dérangé par le cri et ne l'a pas trouvé. Il est donc assez stressé et prétend n'avoir pas bougé du salon principal, se disant insulté que personne n'ait même remarqué sa présence.

Suite en marge page suivante...

sine, Méclard est ambitieux et enrage un peu plus chaque année.

En coulisse : le père Méclard a bien peu de choses à cacher. Il est juste méchant, malheureux et frustré. Un événement récent risque cependant de lui causer des torts. Un soir d'ivresse, Auguste lui a dit (pour le chagriner) qu'à son départ, le poste reviendrait à Trémise ou Solas, les deux seuls à le mériter. Cette nuit, Méclard, fou de rage et incapable de se calmer, fit non pas un, mais deux actes stupides. Après en être venu aux mains en public avec Trémise au terme d'un débat théologique houleux, l'ambitieux second a pris le temps de rédiger une longue lettre de menace anonyme et de la poser sur le bureau de frère Solas. Une vengeance vaine et mesquine, à l'image de son auteur, et qui risque d'avoir des conséquences si quelque chose arrive à l'ancien ermite, l'écriture de chacun des membres du monastère étant reconnaissable. Méclard attend son heure pour remettre la main sur ce courrier gênant.

Père Trémise • Colombophile

Sur scène : surtout cité pour son amour des oiseaux parce qu'il s'occupe du pigeonnier (le moyen par lequel le monastère communique avec l'extérieur et avec les autorités de son ordre), le père Trémise est aussi un homme d'esprit et de bon goût dont la foi n'a pas fléchi avec les années. Lié à frère Solas par sa ferveur religieuse mais aussi par son amour des lettres, le père Trémise est une bonne âme en bien mauvaise santé. Une affection l'a pris dans les derniers jours et il passe bien du temps alité. Les médecins appelés à son chevet ne l'ont pourtant pas déclaré en danger et nul ne s'inquiète donc vraiment de son état hors Solas qui lui amène ses repas et prie avec lui matin et soir.

En coulisse : Le père Trémise n'est pas sous le coup de la maladie mais sous l'effet d'un sortilège, ou plutôt d'une malédiction. Depuis le pigeonnier, le moine a assisté à l'irruption de la Reine Corbeau au sein de l'ermitage et il assiste depuis à ses régulières transformations en dame Éléana et en... Cario. Inflexible face aux tentatives de corruption de la dame, il ne lui a pas laissé le choix. dame Corbeau ne pouvait pas décemment créer l'effroi et le scandale en se contentant de le tuer. Elle a donc opté pour une autre solution : le priver de sa voix. Et elle s'est même assurée une seconde sécurité : chaque fois que le père Trémise tente de parler de ce qu'il a vu, chaque fois qu'il essaie de communiquer sur ce thème, son état de santé empire, et sa toux lui brise la voix.

Le chantre Dacier • Bibliothécaire

Sur scène : en charge de la bibliothèque et de ses trésors, le frère Dacier n'a aucune idée de la chance qui est la sienne. Les livres ne l'intéressent pas vraiment et il ne fait que progresser normalement sur la voie hiérarchique en attendant un prochain poste plus intéressant à ses yeux comme... Quel sujet pourrait bien intéresser le beau Dacier ?

En coulisse : le chantre Dacier s'intéresse aux ragots et à son apparence. À l'exception des histoires de Cario et de dame Éléana, il sait tout de la vie du monastère. Il sera donc une grande source d'information et de fatigue pour les PJ. D'autant que s'il n'a jamais remarqué Cario, il a bien vu une jeune femme ayant l'apparence de dame Éléana en passant devant le pigeonnier au matin du 17^{ème} jour.

Père André • Moine véridique

Sur scène : le père André est fou, il n'a plus toute sa tête depuis qu'il a

été frappé par la foudre, ou peut-être était-ce un livre qu'il n'aurait pas dû lire, un accident domestique, le résultat d'une chute après un coup de poing du père Méclard... Chacun des habitants possède sa propre théorie sur la folie du père André. Ce qui est sûr en revanche, c'est que la folie du père le pousse à ne jamais dire que la vérité (ou ce qu'il perçoit comme la vérité, ce qui est plus embêtant). Ce trait singulier lui a évidemment attiré les rancœurs de presque tous les habitants.

En coulisse : le père André a bien des crises de folie, mais elles sont intermittentes. Il emploie aujourd'hui l'avantage que lui donne cette situation pour espionner ses frères et dire ce qui lui chante, quand ça lui chante. Autant en profiter aujourd'hui, bientôt le père André n'aura plus à jouer la comédie. Il se rappelle avoir été poussé dans le dos dans les escaliers mais ignore qui est le coupable. Il est pourtant proche de le découvrir avec certitude, il le sait.

Frère Solas • Moine mémorable

Sur scène : dernier frère à être resté après la reconversion de l'ermitage, frère Solas est un exemple de culture et de piété. Avec plus de soixante printemps au compteur, il est assez en forme pour son âge. Le frère Solas sera ravi d'aider les PJ à retrouver la carte qui leur manque dans le dédale que forme la bibliothèque.

Cario • Orphelin disponible

Sur scène : jeune orphelin de 12 ans aux cheveux noirs coupés courts, Cario est un page qui assiste les moines au quotidien. Dans les faits, il assiste surtout le père Trémise et frère Solas, c'est pourquoi les autres le voient peu. Toujours à droite à gauche, ce garçon sociable est destiné à servir de guide aux PJ dans cette aventure.

En coulisse : Cario n'existe pas, il n'est que le simulacre que s'est créé la Reine Corbeau pour se jouer des PJ et les ralentir autant que possible entre les murs de l'Ermitage. Sous prétexte d'aider, il n'aura de cesse d'espionner et d'induire en erreur les PJ. Et pour les induire en erreur, il dispose de l'arme fatale : Dame Éléana, le grand mystère du monastère. Pourquoi personne ne se rappelle d'elle ? Était-ce la Reine Corbeau ? Est-elle encore dans les murs ? Que cherchait-elle ? Etc.

Notez qu'en dehors de sa première apparition faite dans la grande salle (mais alors que tous les regards sont tournés vers la comtesse), Cario n'apparaîtra plus que dans des lieux où les PJ et lui seront seuls. Les personnages le cherchent ? Ils le trouvent au détour d'un couloir ou en train de bêcher, en solitaire, dans le jardin, ou d'astiquer un meuble. Lorsque les PJ demandent où il était, il répond invariablement qu'il a passé du temps avec le Père Trémise ou avec Frère Solas, puis raconte sur le ton de la plaisanterie que le vieil homme perd la tête et lui a demandé à deux reprises ce qu'il devait faire, ou son nom, ou l'année en cours... Or, en présence des PJ, Solas ne divague pas.

Jour 17 : Où est cette foutue carte ?

Lorsque les personnages font leur requête et s'inquiètent de la carte, Cario se montre confiant. Il ne peut la trouver et Dacier est un incapable, mais il reste un résident de l'ère de l'ermitage qui sait comment tous les documents sont classés et qui sera ravi d'aider. Il faut simplement aller chercher le Frère Solas. Cario accompagne les personnages au second étage et les laisse entrer seuls dans le pigeonnier où Solas prie en silence avec le Père Trémise. Avant de partir, Cario →

Suite...

- **Auguste** prétend qu'il était dans son bureau (**André** sait donc qu'il ment) mais observait en fait **dame Sylvia** et son amant par l'entrebâillement d'une porte mal fermée. Il tient son billet de retour vers la cour.

- **Trémise** est alité.

- Et **dame Éléana** ? Quelle dame Éléana ? (voir plus loin)

Demander à chacun où il se trouvait à l'heure du crime semblera une excellente idée à Ser Bodrich une fois qu'il aura vu les PJ le faire. Il exigera bien sûr des PJ qu'ils fournissent eux aussi un alibi.

Cario



Dame Éléana ? Cario ? Mais de qui parlez-vous enfin ? !

Comment réagissent les autres occupants lorsque sont évoqués Cario et Éléana ? Distraitement. Lorsque Cario est cité, la plupart des résidents se contentent de parler globalement des deux pages (il y en a bien deux autres) dont nul ne connaît le nom (vous non plus d'ailleurs, c'est dire). Un Cario, cela ne leur dit rien, mais cela est parfaitement normal. Les résidents ne voient pas les pages, ne les distinguent pas les uns des autres non plus.

Le cas d'Éléana est plus difficile et l'artifice sera plus compliqué à maintenir. La première réaction sera peut-être : « Éléana ? Mais vous êtes fou mon pauvre ami. Comment n'avez-vous pas retenu son nom ? Elle s'appelle Dame Sylvia ! Remettez-vous enfin. » Dans l'ensemble, par la suite, les interlocuteurs se contentent de regarder les PJ bizarrement, ne comprenant pas de quoi ils parlent, les prenant pour des fous qui voient des choses qui n'existent pas. Aucun des habitants ne se rappelle avoir vu cette Dame ni ne sait de quoi parlent les PJ. Si en plus ils appuient leur dire avec la parole d'un page...

La bonne nouvelle, c'est que la plupart des joueurs verront là un complot ou un artifice magique. À vous de les maintenir dans cet état d'esprit.

explique qu'il doit ramener des médicaments pour l'un de ses maîtres souffrant, si les PJ ont besoin de lui, il leur suffit de l'appeler.

Solas est un homme bon qui salue bien bas les PJ à leur arrivée et leur offre sa bénédiction pour leur venue en ce lieu de prières et de repos. Ouais, il en fait trop mais c'est pour la bonne cause. Bien sûr, il accepte la recherche des personnages, il n'a pas fouillé ce secteur de la bibliothèque depuis des mois mais il est sûr de pouvoir retrouver cette carte rapidement, d'autant plus si les personnages ont expliqué les enjeux de cette affaire.

Il promet des résultats pour le lendemain matin, peut-être même dans la nuit, et il va commencer immédiatement. Peu après son départ, Cario pénètre dans le pigeonnier et vient soutenir le Père Trémise qui commence à trembler, à baver, et semble soudain bien mal en point. Le garçon est rassurant : *« j'ai pris ses remèdes et traitements avec moi, je vais m'occuper de lui. En revanche, vous, vous êtes attendu pour le repas, tous les visiteurs et résidents le prennent en commun, c'est une tradition. J'ai aussi prévenu que Solas serait absent à cause de recherches à la bibliothèque. Je viendrais vous prévenir s'il trouve quelque chose. »*

Jour 17 : Maison close

Le repas est surtout l'occasion pour les PJ de découvrir les différents habitants, temporaires et permanents, qui occupent l'ermitage actuellement. Jouez ce dîner avec les PJ en commençant par leur demander auprès de qui ils s'assoient. Enfin, si les PJ n'ont pas pris le temps de se décroiser depuis leur arrivée à Goruz-Kal, ils partent du mauvais pied avec la plupart des PNJ et auront droit à quelques regards condescendants.

À un moment du dîner, souhaitant que ses invités ne s'ennuient pas et

profitent de l'occasion pour se divertir, le Père Auguste propose un concours d'histoires. Vous pouvez jouer réellement celui-ci si vos PJ aiment improviser, l'alternative étant un test de SAG ou de CHA (au choix) difficulté 10 pour chacun des PJ afin de déterminer s'ils sont parvenus à intéresser la table. N'hésitez pas aussi à interroger vos joueurs sur le thème de l'histoire contée par leur alter-ego. Une histoire d'amour leur vaudra l'appréciation de Dame Sylvia et le mépris du Père Auguste ; un récit guerrier emportera l'adhésion de Ser Bodrich mais fera seulement renifler Dacier, etc. Le Père Méclard refuse de participer. Le Père André fait une histoire d'une phrase que personne ne comprend.

Le dîner fini, chacun retourne à ses occupations et le Père Auguste revient vers les PJ pour leur indiquer leurs chambres pour la nuit, des cellules au niveau de l'entrée. Personne ne quitte le monastère la nuit, la descente est trop dangereuse dans le noir, même avec la corde. L'homme est moins sec et distant que lors de leur première rencontre : le vin du repas fait son effet. Occupez ensuite les PJ avec différents protagonistes : Ser Bodrich (qui s'enquiert de leurs faits d'arme, de leur foi, de leurs aspirations, etc.), puis le Père André (qui joue les fous insolents et fâcheux afin de se créer un alibi mémorable avant d'aller commettre un forfait). Enfin, Cario vient à la rencontre des PJ pour transmettre un message de Dame Éléana qui est fort désolée de n'avoir pu les croiser au dîner en raison d'une indisposition.

Alors que Cario quitte les PJ, un cri retentit en provenance du niveau inférieur. Dacier vient de découvrir le corps de Frère Solas.

Jour 17 : Un crime... et des conséquences

Le corps de Frère Solas gît dans l'entrée de la bibliothèque. Il a été

poignardé, violemment, et sert dans sa main gauche une carte salie par la poussière et le sang, la carte que recherche les PJ (qui indique l'emplacement exact du temple et qu'ils peuvent évidemment récupérer à condition d'y mettre les formes et de ne pas l'arracher sans un mot au corps de Frère Solas). Devant lui, apparemment écrit avec son propre sang de sa main droite, deux inscriptions sibyllines, les références de deux ouvrages de la bibliothèque : *Le 7ème sens* et *Le miroir de la sorcière*. Le premier est un ouvrage philosophique mettant en garde ses lecteurs contre l'évidence des apparences. Le second est un conte allégorique où une sorcière change d'apparence pour commettre ses méfaits et prend notamment la forme d'un corbeau pour fuir les lieux de ses actes odieux. Aux PJ de donner du sens à ces deux indices.

Devant l'ensemble des occupants rassemblés autour du corps, le chevalier Bodrich prend les choses en main. Il s'agit d'un meurtre, du meurtre d'un homme de foi ce qui est pire encore (à ses yeux tout au moins). Les portes de l'ermitage seront closes jusqu'à ce que le coupable ait été identifié. Ces points établis, le chevalier s'affaisse sur le premier fauteuil venu et adopte la pose du penseur : le menton dans la main, le front plissé... Pas de doute, avec lui en charge, l'enquête va durer des mois.

Coïncé à demeure ?

Les PJ se trouvent ainsi dans une drôle de situation. Ils ont bel et bien la carte mais un crime vient d'être commis et il paraît peu probable que le coupable soit trouvé sans leur concours. De plus, le Chevalier a clairement énoncé les règles : personne n'entre ou ne sort tant que le coupable n'a pas été identifié et arrêté. Quelles solutions s'offrent à eux ?

- **Mener l'enquête** : pour chaque jour passé dans l'ermitage, comptez trois esprits du givre rôdant derrière les portes. La température extérieure descend vite et si les PJ tardent à résoudre cette affaire, leur sortie risque d'être difficile.

- **Arguer de la primauté de leur affaire, documents à l'appui, et partir** : c'est possible. Il va falloir convaincre Ser Bodrich mais un bel échange en roleplay devrait suffire. Dans ce cas, les PJ apprendront plus tard que Dacier a été désigné coupable et pendu par les autorités.

- **Appeler des professionnels de l'enquête à la rescousse** : personne ne sort. Et la seule personne apte à employer les pigeons-voyageurs est alitée et très malade. Vous savez comment traiter avec les pigeons-voyageurs, vous ?

- **Fuir discrètement** : par la grande porte ou en descendant le long des câbles métalliques de l'ancienne cage. L'évasion est périlleuse, surtout si la descente s'effectue dans le noir avec des ennemis qui rôdent, mais elle est réalisable. Quoi qu'il en soit, on ne retient pas un PJ qui veut à tout prix quitter une zone, c'est contre-productif. Après leur disparition, les PJ seront désignés coupables par Ser Bodrich (« *n'ont-ils pas fui pour échapper à l'enquête ?* ») et une prime sera mise sur leur tête, appelant des complications ultérieures.

- **Accuser le premier venu, arguments à l'appui et peut-être même avec des preuves (réelles ou fausses)** : si les PJ se montrent convainquant, cela peut marcher. Il leur faudra ensuite vivre avec et vous ne pourrez plus les appeler « mes héros » mais tout le monde devrait s'en remettre. Votre tâche sera tout de même de trouver une forme de vengeance karmique à leur faire digérer pour plus tard. ➔



Frère Solas

Mener l'enquête

Le Frère Solas a bien sûr été tué par la Reine Corbeau (sous l'apparence de Cario) et résoudre cette enquête revient en fait à réaliser que Cario n'existe pas, qu'il n'est qu'un leurre. La Reine est cruelle, et elle a l'intention de s'amuser avec les PJ avant de les mettre à mort. Son jeu vise à les rendre fous (ou à les faire passer pour tels) et à leur faire perdre du temps. Pour cette raison, la défense de Cario consiste à pointer dans la direction de Dame Éléana, une fausse piste conçue pour distraire les PJ. Quand les PJ réaliseront qu'Éléana n'existe pas, ils se souviendront peut-être qu'une seule personne leur a parlé d'elle, l'enquête approchera alors de son terme. Dans l'intervalle, si les PJ abandonnent cette piste ou se focalisent sur un autre résident, Cario agit dans le but d'augmenter la confusion des enquêteurs et afin de ralentir leur progression. Ainsi, si les PJ se dégottent un vrai suspect, la réaction de Cario

sera de tuer celui-ci afin de renvoyer l'enquête à sa case départ. Tout au long des investigations, il aiguillera par ailleurs les PJ avec des rumeurs et informations diverses, parfois vraies, parfois fausses. Et rien de plus simple pour vous, Cario invente finalement au même rythme que le MJ. S'il se fait prendre et commet une erreur, ce n'est rien de grave, les PJ viennent simplement de faire un grand pas dans leur enquête en révélant des incohérences dans le discours du page.

D'autres méthodes peuvent permettre aux PJ de résoudre cette affaire, l'une d'entre elles étant de soigner efficacement le Père Trémise. Si les PJ trouvent un moyen de le libérer de sa malédiction, même temporairement, il profite de l'occasion pour révéler ce qu'il sait.

L'affrontement final

Une fois le mystère sur le point d'être éventé, lorsqu'enfin les soupçons se tournent vers Cario (ou lorsque vos PJ en ont assez de piéti-

Éléana - Reine Corbeau

Image même de la sorcière puissante et cruelle, Éléana n'aspire qu'à causer des tourments partout où elle passe. Prenant du plaisir à manipuler ses proies, elle aime jouer avec ses cibles. Esclave et alliée du Seigneur de l'Hiver depuis des éons, elle ne souhaite rien d'autre que son retour.

En situation de combat, la Reine Corbeau profite de ses ailes pour attaquer en piqué et se retirer rapidement hors de portée de ses ennemis.

Les hordes d'oiseaux qui l'accompagnent lui permettent de déstabiliser les archers et autres tireurs et la mettent ainsi à l'abri de tout dommage physique.

Suite en marge pas suivante...



ner), vient l'heure d'affronter la Reine Corbeau. Un jeune page approche des PJ, porteur d'une missive de la plus haute importance de la part d'une certaine Dame Éléana. Histoire de tenter une ultime fois d'instaurer le doute, la courte lettre explique qu'elle retient Cario en otage et attend les PJ sur le toit de l'ermitage.

Sur la dernière terrasse, une superbe jeune femme les accueille avec un rire cruel avant de prendre une forme hybride mêlant ignoblement la femme au corbeau. La Reine exulte, jouit de sa grande réussite (quel que soit le nombre de jours ou d'heures qu'a duré l'enquête), et après avoir expliqué son petit jeu aux PJ (s'ils n'ont pas déjà tout compris par eux-mêmes), lance soudain son offensive sur le groupe tandis que le ciel se noircit sous l'afflux des volatiles asservis à l'odieuse créature. Les PJ sont sur le toit de l'ermitage, un espace étendu mais dépourvu de garde-fous où ils sont dos à la falaise que garde un grand filet... et face au vide.

Pour vaincre sans trop de mal la sorcière, les PJ vont devoir coordonner leurs actions, les attaques à distance ne suffisant pas, surtout quand des vagues de corbeaux viennent gêner les tireurs. Après plusieurs violentes attaques en piqué de leur ennemie, les PJ devraient arriver à une même conclusion : *il faut qu'on l'attrape et qu'on l'immobilise !* Ce qui est beaucoup plus facile à dire qu'à faire.

Pour stopper une attaque en piqué à mains nues et plaquer la sorcière au sol, il faut réussir un test de DEX difficulté 20 puis maintenir à chaque tour sa prise en réussissant un test de FOR en opposition avec Éléana pendant que les petits copains règlent leurs comptes. Après deux tours dans cette situation, la Reine Corbeau prend forme animale pour diminuer sa taille et échapper au PJ qui la retient. Elle parvient à se dérober à son

étreinte à moins qu'il réussisse à nouveau un jet de DEX difficulté 20.

Si les joueurs improvisent du matériel pour saisir la créature au vol (grappin, corde accrochée à un carreau d'arbalète, lasso, bolas, etc.), octroyez leur un bonus de +2 au test de DEX de saisie. Si les PJ arrachent le filet accroché à la falaise, la difficulté pour saisir la Reine Corbeau passe à 15.

Éléana est fidèle à son maître mais n'est pas folle. Si ses PV approchent soudain de 0, la Reine Corbeau s'enfuit en hurlant qu'elle reviendra pour se venger, les tireurs ont alors droit à un petit tour bonus. Si elle tombe à 0 PV en étant dans les airs, ses corbeaux se massent pour la réceptionner puis l'emportent vers d'autres horizons. Si les PJ sont parvenus à l'amener à 0 PV en la gardant sur le toit de l'ermitage, ils ont définitivement vaincu la Reine Corbeau.

Prévoyez au moins un témoin des derniers instants de la scène finale, ce qui, en plus du témoignage de Trémise qui se remet, vaudra aux PJ d'ardentes félicitations... Les PJ n'ont pas besoin d'insister sur le fait que c'est leur présence qui a amené la mort sur ces lieux...

La course vers l'été se poursuit...

Qu'elle que soit l'issue de ce scénario et les voies empruntées par votre groupe, ils ont à présent bel et bien mérité leur passage au niveau 4. La fin de la route attend vos joueurs dans le numéro 3 de *Casus Belli*. Oserez-vous les pousser dans les bois d'Astréïs à la recherche des Seigneurs de l'Été ?

Stéphane Gallot

Illustrations Didier Guiserix

Plans Damien Coltice

Suite...

Éléana - Forme Hybride

NC 4, Créature vivante

Taille moyenne

FOR +0 DEX +3* CON +2

INT +4 SAG +2* CHA +3

DEF 15 PV 35 Init 16

Serres +6 DM 1d6

Capacités

Attaque en piquée (L) :

la Reine Corbeau parcourt 10 mètres en vol et porte une attaque simple avec un bonus de +2 en attaque et +1d6 aux DM, elle peut à nouveau parcourir 10 mètres en vol après son attaque.

Vague de corbeaux : les corbeaux qui tournoient en permanence autour d'Éléana la protègent des attaques à distance, ils infligent une pénalité de -5 à ces attaques (attaques magiques incluses). Si un personnage se montre tout de même dangereux, dès le tour suivant, les corbeaux s'abattent sur lui en vagues. Il subit à chaque tour une attaque à +8 qui inflige 1d4 DM et empêche toute utilisation d'une arme à distance ou concentration pour lancer un sort à moins de réussir un test de CON difficulté 18.

PALANCA INFERNAL

Ce scénario de haut niveau est une course contre la montre qui doit être menée tambour battant. Allez, on ne se laisse pas coincer dans les cordes !



En quelques mots...

Un masque guanteco très ancien a été volé lors du transfert qui le ramenait d'une exposition au Mexique. L'avion qui le transportait est retrouvé vidé de son équipage et avec ses passagers anesthésiés, plongés dans un profond sommeil. Les PJ découvrent alors que ce masque permet de communiquer avec les démons, voire de les invoquer – notamment pendant les éclipses. Ce scénario devient dès lors une course contre la montre, ou plutôt contre le coucher du soleil quand les Luchadores comprennent que si un démon s'empare du masque, il sera à même d'invoquer une armée pour déferler sur Terre dès la nuit tombée !

Remerciements à Guillermo del Toro, une fois encore.

Fiche technique

TYPE • Scénario ouvert
PJ • 3 ou 5 luchadores
MJ • Tout niveau
Joueurs • Tout niveau

ACTION ★★☆☆
AMBIANCE ★★☆☆
INTERACTION ★★☆☆
INVESTIGATION ★★☆☆

INTRODUCTION

Combat...

Comme de coutume, ouvrez ce scénario par un combat en équipe au sein de l'Arena. Ce soir, les bénéfices seront reversés à l'orphelinat de Green Tiburon, célèbre Luchador de Los Murcielagos.

Les PJ sont en train de lutter pour devenir les champions par équipe de l'Última Liga. S'ils sont déjà titulaires du titre, ils combattent alors pour le conserver. Ils affrontent une équipe redoutable : los Perros Rabiosos, constituée de **Manuel Marabunta** et ses coéquipiers, **Sancho Llama Negra** et **Rubio Kablonsky**. Le premier est un colosse d'origine indienne, le second est l'un des pires Rudos en activité tandis que le dernier est un lutteur d'origine polonaise, aussi musclé que tricheur.

N'hésitez pas, bien sûr, à ajuster ce groupe à la composition de votre équipe de PJ. Vous pouvez même enrichir ce match d'une stipulation de votre choix (cf. p82 du livre de base). La foule en délire acclamera les vainqueurs, réclamant accolades, autographes et le privilège de serrer ces courageux lutteurs dans leurs bras.

Le prochain match est prévu pour le lendemain soir, de nouveau en équipe, soit parce que les perdants exigent une revanche, soit pour défendre à nouveau leur titre (ou parce qu'ils ont une nouvelle chance de tenter de le conquérir s'ils ont perdu ce combat). Bref, les PJ n'ont qu'une journée de repos avant de devoir

monter à nouveau sur le ring. Autant en profiter pour se délasser.

... et farniente

Le lendemain matin, les PJ sont invités par l'organisateur du match de la veille à venir fêter leur victoire (ou à oublier leur défaite), sur la terrasse du Grand Hôtel La Luz. En train de siroter un cocktail, de jouer au volley avec de belles *chicas* en bikini ou de nager dans les eaux claires de l'archipel, sous un soleil d'été déjà bien chaud, les PJ sont bientôt dérangés par un employé de l'hôtel en livrée, qui vient leur signaler que quelqu'un les demande au téléphone.

C'est l'inspecteur **Garza** au bout du fil : il leur demande de se retrouver au plus vite, à l'aéroport de Puerto Dragon. Il explique que l'affaire est grave. C'est *toujours* le cas avec **Garza** mais là, force est de reconnaître qu'il a vraiment l'air soucieux.

LE MASQUE DIABOLIQUE ★

L'avion silencieux

En arrivant à l'aéroport de la capitale, ensemble de bâtiments assez modestes entourés de champs en friche, les PJ peuvent apercevoir **Garza**, vêtu de son éternel imperméable froissé (même en plein cagnard), qui leur fait de grands signes de la main. Il les conduit aussitôt dans une salle de réunion où seulement deux hommes les attendent : le régulateur de l'espace aérien, **Jose da Cruz**, la quarantaine, une moustache grise bien taillée

et **Marco Higenza**, un gros bonhomme dans un costume trop étroit, le directeur de l'aéroport. Tous trois expliquent l'affaire aux PJ en s'interrompant sans cesse, l'un complétant les informations de l'autre...

Un avion privé revenant du Mexique est situé au bout de la piste 3. L'atterrissage s'est bien passé mais depuis, il n'y a plus aucun signe de l'appareil et plus de contact radio. Et personne n'en est sorti. **Da Cruz** explique qu'il a donné l'autorisation à l'appareil de se poser, que le numéro de piste lui a été confirmée par le pilote. Puis il s'est désintéressé de l'appareil pour gérer le décollage d'un avion à destination de Miami. Quand il est revenu vers le vol n°324, ce dernier était au sol. Il a donné l'autorisation à l'avion de gagner le tarmac pour permettre aux passagers de descendre – sans succès. Depuis, l'avion reste silencieux.

Higenza précise que l'avion était de retour du Mexique. Parti vendredi dernier, il rentrerait, aujourd'hui – lundi – de Mexico City.

Pourquoi mander les PJ pour une telle affaire ?

C'est **Garza** qui répond : cet avion transportait de nombreuses pièces historiques d'art tribal précolombien et notamment quelques objets *guantecos*. Cette tribu mystérieusement disparue, à l'origine de l'Espirale Grande, a laissé à l'Histoire quelques objets souvent usuels et dépourvus de danger mystique. Cependant, quelque chose a pu échapper aux autorités du musée de la ville. L'avion a été aussitôt isolé et **Garza** n'attend plus que les PJ pour aller l'étudier.

Les passagers, le **Docteur Ernesto Mendez**, ses trois assistants (**Julio**, **Zuna** et **Sylvia**) et leur agent de sécurité, **Doctor Loop**, semblent morts mais ils ne sont qu'endormis. Évidemment, aucun signe de l'équipage.

Dans la soute à l'arrière de l'appareil, il est possible de voir que les caisses ont été forcées et vidées sans trop de ménagement. Plusieurs poteries sont brisées au sol, entourées de fétus de pailles. Sur un jet de **Dirty + Médical** donnant trois Réussites, il est possible, en sentant l'odeur et en ressentant les symptômes très légèrement, d'identifier la nature du gaz soporifique – un gaz habituellement utilisé pour les anesthésies.

Sur un jet de **Dirty + Scientifique/ Policier/Conducteur** avec trois Réussites, il est possible de découvrir comment les passagers ont été endormis. Le circuit d'aération a été piraté et dérivé sur un tuyau. Remonter ce dernier conduit jusqu'aux soutes où, derrière les caisses et abrité dans un petit coffre en fer, un bidon de gaz appartenant à l'hôpital de Puerto Dragon a été ouvert, déversant son contenu dans tout le réseau de climatisation de l'avion.

Les passagers seront vite évacués vers l'hôpital et reprendront conscience au moment où vous, MJ, en aurez besoin, probablement dans les heures qui suivent.

La collection d'objets anciens

Il est possible de faire l'inventaire de ce qui manque car il y avait bien évidemment un cahier contenant une description précise de chaque objet, identifié par un numéro de série et étiqueté. Il ne manque qu'un masque, portant l'intitulé « *Masque décoratif guanteco* » et sommairement décrit (fait de cuir de tapir et orné de diverses plumes et perles noires d'obsidienne).

En faisant des recherches à l'Arena et au *Museo d'Historia Natural y Anthropología*, il est possible (après quelques jets de **Dirty + Historien**) de trouver quelques informations contradictoires. Le musée parle d'un objet de parade, décoratif. Or, avec cette même description, un petit chapitre du Codex de l'Arena →



NOTES

En fait, les PJ ne courent aucun risque à se rendre dans la carlingue. L'équipage, constitué d'**Eduardo Salacancha** (pilote), de **Miguel Xerata** (copilote) et des deux hôteses, **Sacha Sidolico** et **Manuela Sanchez**, a disparu.

Ils ont procédé à l'atterrissage de l'appareil puis ont ouvert les vannes de gaz soporifique, installées depuis le début du voyage à l'arrière de l'avion. Une fois les passagers endormis, protégés par des masques à gaz, ils ont fouillé les caisses à la recherche du masque guanteco dont ils avaient le signalement.

Doctor Loop, un lutteur (ordinaire, pas un Luchador) censé protéger les passagers et les objets, était le complice de l'équipage et les a aidés. Sitôt le masque trouvé, ils se sont enfuis dans les friches, se dissimulant dans les hautes herbes, puis ont filé donner le masque à **Xavier Velasquez**, riche antiquaire et négociant.

Pendant ce temps, **Doctor Loop** aspirait quelques bouffées de gaz, pour sombrer dans le sommeil en compagnie du reste des passagers.

L'avion est fermé mais une trappe sous son ventre arrondi permet d'ouvrir ou de fermer l'appareil de l'extérieur. C'est comme ça que l'équipage a refermé les deux portes avant de prendre la fuite. À l'intérieur règne une forte odeur de gaz mais il commence déjà à se dissiper et est sans danger pour les PJ, provoquant tout au plus de légers vertiges.

évoque lui un masque chamanique très puissant. Les petites pierres insérées sur le front sont de petites gemmes noires de provenance inconnue. Selon l'ouvrage de référence des Luchadores, ce masque permet de converser avec les démons et même de les invoquer. Cependant, il ne fonctionne que durant les éclipses totales de soleil.

Atómico Cerebro, qui traîne dans les parages, pourra les informer que la prochaine éclipse totale est prévue pour dans 7 ans, 2 mois et 18 jours. De quoi souffler un peu...

Quand vous aurez envie d'accélérer le rythme de cette enquête, une information complémentaire, trouvée dans un vieux ouvrage par un des PJ ou par **Ultimo Místico** (qui fait quelques recherches pour les aider), précisera un élément d'importance : s'il est porté par un démon, ce masque peut lui permettre d'ouvrir une brèche et de faire remonter par l'Espirale Grande la plupart de ses séides dès qu'il fait nuit. Bref, n'importe quel démon qui le porte peut invoquer, à la nuit tombée, son armée et déferler avec sur l'archipel puis le monde !

La *deadline* pour retrouver l'objet maudit vient donc de passer de sept ans à quelques heures !

À partir de là, on imagine que les PJ vont tenter de boucler l'affaire à cent à l'heure, contraints à retrouver le masque avant le coucher du soleil. Heureusement, nous sommes en plein été, le soleil se couche vers 22 h.

Qui veut ce masque guanteco ?

D'abord **Xavier Velasquez**, millionnaire, malfaiteur et antiquaire.

À la base, Velasquez se moquait complètement de l'occulte et avait même tendance à éviter les objets à la réputation sulfureuse afin de ne pas s'attirer d'ennuis. Puis, il a

appris il y a deux ans qu'il était atteint d'un cancer des poumons, un méchant crabe qui ne lui laissait pas longtemps à vivre. **Velasquez** s'est jeté à corps perdu dans la recherche de procédés pouvant lui permettre de triompher de ce cancer et de gagner le plus de temps possible – y compris par le biais de l'occulte. Ses réseaux lui ont permis d'acquérir plusieurs livres anciens, comme des traités de démonologie par exemple.

Il y a découvert l'existence de ce masque et ses prétendus pouvoirs. Dans un premier temps, il comptait se le procurer et attendre ensuite l'éclipse, invoquer un démon grâce à l'objet et négocier un rab de vie. Mais les nouvelles concernant sa santé lui firent comprendre qu'il n'avait peut-être même pas sept ans à vivre.

Il a donc fait quelques recherches supplémentaires et découvert qu'un démon pouvait être extrêmement intéressé par un tel masque. Accumulant les livres maudits, il a procédé à l'invocation d'un démon, qu'il a coincé à l'aide d'un pentacle de sel sur une petite île oubliée, la Isla Maguita, faisant pour cela le sacrifice de trois jeunes femmes.

Le démon n'a pas été intéressé par le fait de lui donner plus de vie sans autre contrepartie que la possibilité d'aller foutre le souk sur l'archipel, car il peut le faire assez facilement en passant par l'Espirale Grande. C'est alors que **Velasquez** a évoqué le masque guanteco. Le démon s'est tout de suite intéressé à cet objet extrêmement puissant et a promis à l'antiquaire ce qu'il voulait en échange.

Le muséum étant bien gardé, **Velasquez** a guetté son transfert pour une exposition mexicaine. Il a contacté l'équipage et leur a proposé une forte somme d'argent en échange de leur complicité. Il a ensuite envoyé des hommes d'un gang de motards, los

Hermanos de Cuero Motorcycle Club, récupérer l'objet et éliminer les membres d'équipage.

L'antiquaire compte négocier le masque contre la vie éternelle (ou au moins cent années supplémentaires). Le fait de livrer ensuite le monde au démon lui importe peu – plus l'échéance de sa mort se rapproche, plus il est terrorisé. C'est donc un homme aux abois et prêt à tout que les PJ auront à affronter.

Le démon, ensuite. Il se nomme **Xetletlaloc**. Véritable armoire à glace dotée d'immenses cornes (pensez à l'illustration p.233 du livre de base), il a été invoqué par **Velasquez**. Dans un premier temps, l'antiquaire a essayé de marchander mais il n'avait rien qui pouvait intéresser la créature infernale. Grâce au masque, le monstre compte bien faire venir son armée de l'Enfer afin de prendre possession de la région. Il ne compte pas spécialement respecter sa parole concernant l'antiquaire. Pour l'instant, il est coincé par le pentacle de sel fait par **Velasquez** dans la cave d'un ancien complexe touristique abandonné de la Isla Maguita mais équipé du masque, il pourra s'en affranchir. Il a réussi à négocier avec l'antiquaire le fait de lui fournir un garde du corps et **Velasquez** a donc invoqué également **Cangrejo Rojo**, un homme-crabe de 2 m 40 de haut. Ce dernier peut circuler dans le complexe abandonné et protège scrupuleusement son maître.

L'ENQUÊTE A TAMBOUR BATTANT ! **

Les premiers corps retrouvés

Peu à peu, pendant l'inventaire des objets manquants, l'enquête, l'interrogatoire à l'hôpital ou à une autre étape, les corps des membres d'équipage sont retrouvés sur diffé-

rents rivages, à chaque fois abattus de plusieurs balles dans le corps et d'une balle dans la tête. La mort est très récente, datant tout au plus de quelques heures. Ils ont été tués dès qu'ils ont rendu le masque, en début de matinée. Le gang a bâclé le contrat, se contentant de jeter les corps à l'eau sans aller au large comme cela était exigé par **Velasquez**.

Chez les victimes

Salacancha et **Xerata** vivaient à Los Jardines, l'un dans un appartement de standing et moderne, l'autre dans une résidence plus ancienne mais également relativement luxueuse.

Les deux hôtes, **Sidolico** et **Sanchez**, vivaient quant à elles dans le quartier populaire de Terrena Sanchez. Tous sont célibataires sans enfants.

Dans chacun des appartements, des PJ procédant à des fouilles trouveront (sur un jet de **Dirty + Policier/Criminel** réunissant trois Réussites) une petite enveloppe avec du liquide, en grosse coupures, souvent cachée sous le matelas, derrière un meuble ou scotchée sous un tiroir. **Velasquez** a acheté chacune de ces personnes avec la promesse d'une grosse somme d'argent et une avance conséquente. La somme dans les enveloppes varie, certains ayant déjà tapé dedans mais en gros, il y a là plusieurs milliers de *dineros*. Dans chaque enveloppe, on peut trouver une petite carte avec écrit à la machine « *Voici un premier acompte, le reste à la livraison de l'objet* ». Cette petite carte est signée d'un « V ».

Il s'agit bien évidemment de l'initiale de **Velasquez**.

L'entourage des victimes peut évoquer les défunts. Le frère de **Salacancha** explique qu'**Eduardo** avait des dettes de jeu ; une amie et voisine que **Sidolico** était une fana de shopping surendettée. Ce sont autant de raisons qui ont pu pousser certains →

COURSE CONTRE LE SOLEIL

N'oubliez pas de tenir un décompte stressant du temps qui passe. Tenez globalement compte du temps que prend telle ou telle démarche afin de signifier à votre groupe que l'heure tourne et que bientôt, il fera nuit. Et si le masque n'est pas retrouvé avant le coucher du soleil, ce sera l'apocalypse pour l'archipel. Cela devrait pousser les PJ à agir vite, sans perdre de temps et garder un rythme dynamique pour ce scénario dans le style de la série *24h Chrono*. Le MJ peut, par exemple, utiliser des jetons ou des billes qu'il enlève ou rajoute, devant les joueurs, pour décompter ce temps qui s'écoule.



★ VELASQUEZ

Humain

Caractéristiques et Manœuvres

Rudo 2 (bonus aux dégâts +1) : Attaque & Projection 2 / Porté 2

High-fly 3 : Mouvement 3 (course +1) / Voltige 3

Tecnico 3 : Saisie 3 / Soumission 3

Hardcore 2 : Objets 2 / Armes 3 (pistolet +2)

Dirty 4 : Illégales 4 / Tombé 4 Showman 3 (bonus de

Momentum 1) : Provoc 3 / Heat-Spot 3

Vocations : Commerçant 2, Historien 3, Jet-setter 2, Malfaiteur 2, Mystique 2

Tiki : 12 (vert 4 ; orange 4 ; rouge 4)

★ LES MOTARDS

Humains

Caractéristiques et Manœuvres

Rudo 3 (bonus aux dégâts +1) : Attaque & Projection 3 / Porté 3

High-fly 2 : Mouvement 2 / Voltige 2

Tecnico 2 : Saisie 2 / Soumission 2

Hardcore 2 : Objets 2 / Armes 3 (matraque +1)

Dirty 2 : Illégales 2 / Tombé 2 Showman 1 (bonus de

Momentum 1) : Provoc 2 (frayeur +1) / Heat-Spot 1

Vocations : Conducteur 2, Malfaiteur 2

Tiki : 10 (vert 4 ; orange 3 ; rouge 3)

des membres d'équipage à dérober le masque et à endormir les passagers.

La mère de **Sanchez**, qui vivait avec sa fille, explique que celle-ci avait reçu la visite d'un homme assez carré et corpulent, totalement chauve, barbu et habillé d'un costume de marque. **Manuela** s'était isolée un moment avec l'homme avant de revenir, l'air un peu gênée, et d'expliquer qu'il s'agissait d'un inconnu qui cherchait la locataire précédente. **Mme Sanchez-mère** n'avait pas cru sa fille mais n'avait pas jugé bon de demander plus de précisions. La description est vague mais elle correspond à **Velasquez**. Quand l'homme était reparti, **Mme Sanchez-mère** avait regardé par la fenêtre de la cuisine et elle l'avait vu s'engouffrer dans une grosse berline noire de marque américaine conduite par un homme masqué.

Le bidon

Le bidon de gaz soporifique a été volé à l'hôpital. Le local qui contenait ces bidons a été fracturé, quelques nuits avant le décollage de l'avion privé vers le Mexique. Une plainte a été déposée par l'hôpital. Le gaz n'étant pas mortel et n'étant pas considéré comme un stupéfiant, l'enquête n'a pas été menée très sérieusement et l'affaire est déjà oubliée par le commissariat.

L'agression par le gang de motards

Après avoir visité deux appartements, les PJ se font attaquer par un gang de motards. Il s'agit de los Hermanos de Cuero Motorcycle Club, un groupe de *bikers* qui n'hésite pas à nager dans les eaux troubles du banditisme, du trafic de drogue et des meurtres sur commande. Les membres du club sont chargés de surveiller les appartements, pour voir qui vient fouiner.

Si c'est la police, ordre est de rester tranquille ; si ce sont des Luchadores,

il faut les neutraliser. En effet, dès que des Luchadores auront été aperçus par les motards, **Velasquez** saura que le pendant mystique de l'affaire a été découvert et qu'il lui faut agir vite. Il sait très bien que le gang n'aura pas raison de lutteurs professionnels mais cela pourra au moins blesser et retarder ces gêneurs, lui laissant le temps de gagner l'île du démon.

Le groupe est composé d'une dizaine de motards. Ils sont vêtus de blousons de cuir cloutés et conduisent de grosses cylindrées. Armés de matraques et de barres à mine, ils s'emploient à attaquer les PJ à plusieurs contre un, surtout si ces derniers se sont séparés pour se rendre aux appartements des membres d'équipage. Ils ne se battent pas jusqu'à la mort et dès que la moitié d'entre eux est amochée, ils prennent la fuite. Si l'un d'eux est rattrapé, il se met à table après quelques menaces pour négocier sa liberté. Il évoque alors un riche commanditaire qui n'a pas donné son nom mais a payé grassement pour tabasser les lutteurs masqués qui viendraient visiter ces appartements. Il ne révèle pas qu'ils étaient aussi chargés de tuer les locataires de ces mêmes appartements plus tôt dans la matinée.

Il faut insister un peu (un jet de **Showman + Criminel/Policiér** avec quatre Réussites) pour qu'il avoue qu'il connaît le nom du gars. Un certain **Velasquez**, dont une partie du gang assure depuis quelques temps la sécurité de l'hacienda, sur les hauteurs de la ville. Cette solution « de secours » peut vous permettre de remettre sur les rails des PJ qui perdent trop de temps avec l'enquête, afin de passer ensuite à l'acte III.

Suivant le score obtenu par le PJ ou bien en tenant compte de son *role-play*, le malftrat peut finir par avouer qu'ils avaient aussi pour mission de tuer les quatre personnes de l'avion et de balancer leur corp à la mer. Il

explique qu'ils devaient le faire en louant un bateau mais qu'ils ont bâclé le travail en les balançant de la pointe de los Lobos, au sud de l'île.

Le professeur Mendez se réveille

Au bout de quelques heures, les passagers reviennent à eux. Ils peuvent confirmer avoir fait l'aller et le retour en compagnie des mêmes membres d'équipage. Que tout s'est bien passé à l'aller, que l'exposition a eu beaucoup de succès. Le professeur peut expliquer qu'au retour, tout semblait se dérouler sans aucun problème quand il s'est soudain senti très fatigué. Ensuite, en quelques secondes, il est tombé dans un lourd sommeil, ayant juste le temps de tourner la tête pour apercevoir son assistante, elle aussi endormie, son verre renversé dans l'allée centrale. Selon le professeur, **Doctor Loop** a été un bon agent de sécurité mais n'a rien pu faire.

Comme expliqué plus haut, **Loop** s'est laissé endormir après avoir aidé l'équipage à dérober le masque et il surveille ainsi les personnes à l'hôpital. Il va quitter son lit durant l'acte final, pour aider son patron, **Velasquez**, à rejoindre l'île sur laquelle les attend le démon.

Ernesto Mendez peut expliquer ce qu'il sait à propos du masque. Pour lui, ce n'est qu'un objet purement décoratif, ce qui explique pourquoi il ne l'a pas livré à l'Arena quand il a été découvert voilà quelques mois. En effet, les sources dont dispose le musée sont très claires à ce sujet. Elles s'appuient notamment sur les travaux d'un universitaire mexicain des années 20. Ce dernier s'était trompé, négligeant certains détails du masque, comme les pierres noires qui ornent son frontet qui ont été prises pour de l'obsidienne.

Mendez peut, si les PJ le questionnent au sujet de l'objet, évoquer le

fait qu'un riche antiquaire lui a transmis quelques propositions de rachat pour le masque. Plutôt intéressantes, les offres avaient cependant été refusées par la direction du musée. Il décrit l'homme exactement comme l'a fait (ou le fera, selon l'ordre dans lequel enquêtent les PJ) la mère de **Manuela Sanchez**, l'hôtesse de l'air. L'homme n'est pas fiché par la police mais après une rapide enquête dans le milieu des antiquaires et autres passionnés de vieilleries (ou sur un jet de **Dirty + Commerçant** donnant trois Réussites), il est possible d'identifier **Xavier Velasquez**.

LA POURSUITE DE VELASQUEZ ***

Chez l'antiquaire

Une fois le malfrat à l'origine de cette affaire identifié, il est aisé de trouver son adresse. L'homme tient une boutique dans le quartier des deux ports et possède une hacienda dans Ciudad Colonial, sur les hauteurs de la ville.

Sa boutique, sobrement nommée « *Cabinet de Velasquez – antiquités et pièces de collections* », est fermée depuis plusieurs jours. Un petit écriteau évoque un décès et indique une réouverture prochaine. À l'intérieur, des objets rares indiens et espagnols ainsi que quelques pièces exotiques issues des quatre coins du monde. Globalement, il n'y a rien à voir ici. **Velasquez** a récupéré tous les ouvrages d'occultisme qui se trouvent à présent chez lui et dans l'hôtel abandonné de la Isla Maguita.

Sa propriété est située à l'est de la ville, juste avant le parc naturel, sur une colline boisée. Ceintée d'une haute grille de plus de trois mètres de haut et entourée d'un vaste jardin quadrillé par une demi-douzaine de membres du gang, la maison est bien protégée.

Quand les PJ arrivent – à moins qu'ils aient vraiment beaucoup traîné →

★ **MANUEL MARABUNTA**
★ **SANCHO LLAMA NEGRA**
★ **RUBIO KABLONSKY**

Humains

Par commodité, ces trois PNJ ont les mêmes caractéristiques.

Caractéristiques et Manœuvres

Rudo 3 (bonus aux dégâts +1) : Attaque & Projection 4 (punetza +1) / Porté 3

High-fly 2 : Mouvement 3 (roulade +1) / Voltige 2

Tecnico 2 : Saisie 3 / Soumission 3

Hardcore 3 : Objets 4 (chaise +1) / Armes 3

Dirty 3 : Illégales 3 / Tombé 3

Showman 2 (bonus de Momentum 1) : Provoc 2 (insulte +1) / Heat-Spot 2

Signature : *Marulleria Trio* ! (Illégales + Saisie + Projection + Attaque & Projection + combo Destroyer) – le lutteur frappe sa victime dans les parties, puis profite de sa douleur pour le saisir par le bras et le faire rebondir dans les cordes pour terminer sur un coup de la corde à linge.

Finisher : *Falsedad* ! (Saisie + Porté + Attaque & Projection + combo Knockout) – le lutteur saisit son adversaire par la taille, le soulève en arrière et l'écrase au sol derrière lui.

Vocations : Lutteur 2

Tiki : 11 (vert 4 ; orange 4 ; rouge 3)

★ DOCTOR LOOP

Humain

Caractéristiques et

Manceuvres

Rudo 3 (bonus aux dégâts
+1) : Attaque & Projection 3
/ Porté 4

High-fly 4 : Mouvement 4
(ascension +1) / Voltige 4
(shooting star +1)

Tecnico 3 : Saisie 3 / Soumis-
sion 4

Hardcore 3 : Objets 3 / Armes
3 (massue +1)

Dirty 2 : Illégales 2 / Tombé 3
Showman 2 (bonus de
Momentum 1) : Provoc 2 /
Heat-Spot 3

Vocations : Lutteur 2, Mal-
faiteur 1

Tiki : 12 (vert 5 ; orange 4 ;
rouge 3)

Signature : *Big Looping !*

(Mouvement + Saisie + Vol-
tigue + combo Powermove)

– Doctor Loop monte sur un
poteau ou un élément de
décor puis saisit le bras de
son adversaire et fait un saut
périlleux en l'entraînant avec
lui – lui tordant horriblement
le bras.

Finisher : *Méga-spear !* (Saisie
+ Attaque & Projection +
Mouvement + Voltige +
Combo Démolition) – Doctor
Loop attrape son adversaire,
le projette contre un poteau
ou un mur, monte sur un
poteau ou un élément de
décor puis lui saute dessus
les deux pieds devant.



– nous sommes en fin d'après-midi.
Velasquez est chez lui, en train de
se préparer pour se rendre sur la Isla
Maguita.

C'est l'occasion d'un petit affronte-
ment contre les membres du gang.
Doctor Loop est là également,
après avoir quitté l'hôpital (**Garza** a
pu prévenir les PJ sur leur montre-
radio du départ assez discret du
lutteur). Celui-ci coordonne les six
motards et laisse le temps à **Velas-
quez** de fuir (il le rejoint s'il en a le
temps). Velasquez compte sortir par
le portail réservé à son petit person-
nel, à l'arrière de la propriété, dans
son coupé Cuaron pour rejoindre le
ponton privé qu'il possède au port.
L'objectif est ensuite de fuir avec son
hors-bord jusqu'à l'île du démon.

La poursuite sur terre et sur mer

Les PJ peuvent tenter de le pour-
suivre à travers la ville, devant ser-
penter dans les rues étroites et pavées
encombrées de promeneurs, de ven-
deurs et de leurs petits étals, avant
d'atteindre le port (quelques jets de
Tecnico + Conducteur pour ne
renverser personne et ne pas se lais-
ser semer) et de continuer la pour-
suite sur mer, en réquisitionnant un
bateau assez rapide pour suivre la
vedette de l'antiquaire (quelques jets
là aussi de **Tecnico + Conducteur**,
pour piloter l'embarcation).

Si les PJ le perdent de vue, gageons
qu'ils auront réussi à maîtriser **Doc-
tor Loop** car il est le seul à même
de les conduire à l'île sur laquelle
est caché le démon, les motards n'en
connaissent pas l'existence.

Si les PJ réussissent à attraper **Ve-
lasquez** avant qu'il atteigne le port,
il passe aux aveux, livre le masque et
tente de négocier sa liberté contre la
révélation de l'endroit où se cache
le démon. Les PJ auront jugulé la
menace et seront libres de rejoindre
la Isla Maguita sans stress. Peut-être

même préféreront-ils jouer d'abord
le match en équipe qui les attend ce
soir avant de s'occuper du démon le
lendemain. Ce dernier est en effet
coincé par le cercle de sel tracé par
Velasquez et est totalement inof-
fensif pour le moment.

LE REPAIRE DU
DÉMON ★★

L'arrivée sur la Isla Maguita

À peine arrivés sur le quai moussu
de la petite île située dans le Sud de
l'archipel, les PJ peuvent voir le jour
décliner sérieusement et le soleil
commencer à plonger derrière l'ho-
rizon, colorant la mer de ses reflets
rougeâtres et dorés. **Velasquez**,
seul ou en compagnie de **Doctor
Loop**, a quelques minutes d'avance
et se rue sur le véhicule qu'il a fait
livrer sur place : un petit buggy deux
places. Les PJ peuvent entendre
deux coups de feu. **Velasquez** vient
de crever les deux pneus avant de
l'unique autre voiture de l'île avant
de prendre la fuite. Le village est
minuscule, à peine une douzaine de
maisons. Il n'y a que deux routes
sur l'île, celle qui conduit au phare,
situé sur la pointe ouest, et celle qui
mène jusqu'au complexe touristique
abandonné, au sud de l'île. Ce der-
nier était l'investissement d'un riche
Américain. Juste avant d'achever les
travaux, l'homme a disparu en mer et
personne n'a repris le chantier. De-
puis, le vaste ensemble de bâtiments
inachevés tombe en ruines.

Le seul véhicule qui reste est un vieux
side-car fatigué (et une ou deux motos,
selon la composition de votre groupe)
qui peut être prêté par le vieillard
édenté qui fait office de mécano quand
il n'est pas à la pêche. Si les PJ perdent
Velasquez de vue, il leur faut faire
un choix à la croisée des chemins. Un
jet de **Dirty + Soldat/Policier** avec

trois Réussites leur permet de suivre les traces du buggy vers l'hôtel en ruine.

L'Hôtel Bellavista

Vaste bâtisse de cinq étages construite en H avec deux ailes reliées par le bâtiment principal, le Bellavista fait peine à voir. Le toit n'a jamais été terminé et les murs sont submergés par les plantes grimpantes. Peu à peu, la jungle a repris ses droits, ayant conquis le domaine avec patience, grignotant les statues et la piscine vide. Les fenêtres sont couvertes de planches de bois cloutées.

Le démon se cache dans l'arrière-cuisine. Il est assez facile à pister car peu à peu, son antre exsude du souffre qui recouvre les murs des pièces. Quelques grappes de cristaux jaunâtres sont visibles dès l'entrée gigantesque à deux escaliers et au fur et à mesure que l'on se dirige vers les cuisines, les murs sont de plus en plus recouverts par le non-métal boursoufflé. La cuisine en est totalement emplie et l'air y est difficilement respirable. C'est là qu'erre **Cangrejo Rojo**. Dès qu'il aperçoit les PJ, il attaque, cherchant à les couper en deux avec sa pince volumineuse ou en tentant de les fracasser contre le réfrigérateur rouillé grâce à son spear latéral. La cuisine est équipée de plusieurs plans de travail vermoulus qui pourront casser sous le poids de PJ voulant prendre de la hauteur.

Xetletlaloc est au fond de l'arrière-cuisine. Il s'est fabriqué un trône de souffre, orné des ossements des victimes qui ont servi à son invocation. La pièce est une cave voûtée et allongée, destinée à servir de cave à vin. Quelques piliers soutiennent le plafond et quelques tonneaux vides sont disposés ça et là. Ils sont autant d'éléments à même de servir pour le combat dantesque qui va suivre. Si les PJ n'ont pas pu le rattraper avant, **Velasquez** est là, armé d'un pistolet et tentant de défendre le démon, qui

n'a pas vraiment besoin de lui. Après avoir tenté de négocier son immunité auprès des PJ (en vain, espérons-le), **Velasquez** balaye du pied le cercle de sel qui retient le démon.

Organisez un combat mémorable. Attention cependant, le plafond assez bas limite les figures aériennes – gare à ne pas se cogner la tête en faisant un saut périlleux ! Il reste cependant possible de profiter des tonneaux, des piliers et même du trône de souffre pour accomplir des assauts acrobatiques. À ce moment là, le soleil se couche à l'horizon, il ne reste plus que quelques minutes pour empêcher le démon de nuire, surtout si **Velasquez** a réussi à lui filer le masque.

CONCLUSION

Une fois le démon vaincu, **Velasquez**, s'il est toujours en vie, se rend aux PJ. Après un appel radio, **Garza** et ses hommes débarquent sur l'île pour boucler l'affaire. Les gemmes deviendront la propriété de l'Arena, tout comme le masque, qui sera enfermé dans un coffre de la *Biblioteca d'Ultimo Místico*.

Quant aux PJ, il est juste temps de rejoindre le ring central de l'Arena pour défendre leur titre après avoir vécu une journée classique dans la vie d'un Luchador, protecteur de l'archipel de Los Murcielagos et du monde !

Palmarès

- Interprétation des Luchadores : / 5
- Célérité de l'enquête : / 5
- Inventivité dans les scènes de combat : / 5

Étoiles = 2 pour une réussite moyenne (deux notes supérieures à 3), 3 pour une réussite exceptionnelle (les trois notes supérieures à 3).

Julien Heylbroeck en Atomic Trio avec Romain d'Huissier et Willy Favre

★ CANGREJO ROJO

Abyssal

Caractéristiques et Manœuvres

Rudo 4 (bonus aux dégâts +2) : Attaque & Projection 4 / Porté 4
High-fly 3 : Mouvement 4 (pas de côté +1) / Voltige 3
Tecnico 3 : Saisie 3 (pince +2) / Soumission 3
Hardcore 3 : Objets 3 / Armes 3 (pince +1)
Dirty 2 : Illégaux 2 / Tombé 2
Showman 1 (bonus de Momentum 1) : Provoc 1 / Heat-Spot 1
Tiki : 12 (vert 5 ; orange 3 ; rouge 4)
Pouvoirs (2 gemmes) : Manœuvre abominable (spear de côté) 2

★ XETLETALOC

Infernal

Caractéristiques et Manœuvres

Rudo 5 (bonus aux dégâts +2) : Attaque & Projection 5 / Porté 5
High-fly 3 : Mouvement 3 (course +1) / Voltige 3
Tecnico 3 : Saisie 4 (claw +1) / Soumission 4
Hardcore 4 : Objets 4 (décor +1) / Armes 4 (cornes +1)
Dirty 3 : Illégaux 3 (eye poke +1) / Tombé 3
Showman 3 (bonus de Momentum 1) : Provoc 3 (frayeur +1) / Heat-Spot 3
Tiki : 15 (vert 6 ; orange 5 ; rouge 4)
Pouvoirs (4 gemmes) : Magie à stipulation 2, Terreur 2



En quelques mots...

Tous les actes ont des conséquences. Une vérité que le village fortifié de Kerec est sur le point d'apprendre dans la douleur. Appelés en soutien après une mystérieuse disparition, les PJ auront fort à faire dans un village soumis à la peur et dont les maîtres se laissent aller à une étrange addiction. Pour finir en beauté, une fois les ennemis de l'intérieur identifiés, les PJ auront encore à sauver leur peau, et peut-être accessoirement le village, les féondas se révélant soudain beaucoup plus proches et menaçant que les éléments initiaux le laissaient craindre.

Fiche technique

TYPE • Bac à sable
PJ • 3 ou 5 aventuriers
MJ • Expérimenté
Joueurs • Tout niveau
 (mais prudents !)

ACTION ☆☆☆
AMBIANCE ★★ ★
INTERACTION ★★ ☆
INVESTIGATION ★★ ☆

CANEVAS OFFICIEL

TÊTES DE MORTS

Les canevas sont les scénarios au format court de la gamme des Ombres d'Esteren, se découpant selon une structure définie : Racines, Tronc, Branches, Feuilles et Vent. Initialement prévus pour être joués en deux ou trois heures, ils peuvent être facilement rallongés au gré de l'inspiration des meneurs.

Leur structure laisse une grande marge de manœuvre et d'improvisation à chacun. Les plus chevronnés pourront se lancer directement après avoir pris connaissance du scénario ; les meneurs ayant moins d'expérience devront sans doute passer plus de temps à prendre des notes, préparer les scènes, etc.

Racines

Le village de Kerec (le meneur pourra bien entendu placer l'action dans la localité de son choix), plus que tout autre village de la région, avait été construit dans l'optique de résister aux attaques des plus féroces. Des tours de guets s'élevaient comme autant de flèches ocre et les Kerians - les habitants de Kerec - s'enorgueillissaient du fait que leurs fortifications pouvaient aussi bien résister aux attaques de bandits qu'à celles des feondas. Une surveillance stricte, assurée de nuit comme de jour à tour de rôle par les Kerians, permettait à la communauté de dormir du sommeil du juste. Bon nombre d'habitants de villages voisins, vivant sous la menace constante d'attaques, en vinrent à quitter leur communauté natale pour se réfugier à Kerec, dont la réputation n'était plus à faire. Ainsi, hiver après hiver, les Kerians se félicitaient autant de la sauvegarde des leurs que d'être un refuge reconnu dans toute la région.

Toutefois, certains opportunistes, parmi ceux qui garantissaient cet équilibre, devinrent vantards, et de vantards ils furent menteurs, puis escrocs. En secret, ils instaurèrent un tribut pour la protection des villageois, une manière, selon leurs dires, de « contribuer à l'effort de leurs gardiens ». En vérité, un odieux chantage s'était mis en place, un pur et simple rançonnement. L'ansailéir (chef du village selon les traditions péninsulaires), découvrant le pot-aux-roses, sévit alors immédiatement. Et pour marquer les esprits, il instaura ce qu'il appela le Tombeau des insolents. La sanction, sans commune mesure, consista à enterrer les escrocs, jusqu'au cou, à l'extérieur du village. Cette peine capitale, en plus de mettre un terme au rançonnement, calma un temps les villageois les plus malavisés, si bien que l'ansailéir décida d'en étendre sa pratique afin de maintenir l'ordre dans toute la communauté. Mais les frontières entre la justice et le vice s'atténuaient au fil des ans, tant et si bien que ce châtimement fut pratiqué pour des crimes plus légers. Et si au départ on sanctionnait par cette méthode le voleur, le meurtrier et le maître-chanteur, vingt ans plus tard, on l'appliquait aussi aux voleurs, aux voyeurs et aux menteurs – le temps de l'enterrement variant en fonction de la gravité, somme toute relative, de l'acte et n'entraînant pas systématiquement la mort.



À la même période, des créatures, que les Kerians nommèrent Mortuus, apparurent dans le val et les rumeurs laissèrent croire que le phénomène n'était pas sans rapport avec le châtimement pratiqué à Kerec.

Tronc

Voici plusieurs pistes afin de permettre au meneur d'intégrer les PJ dans ce canevas :

Aider un village voisin. Les PJ commencent le scénario dans leur village d'origine. Un membre du conseil les convoque et leur fait part d'une visite inattendue, celle de la varigale Eanna Edern. La jeune femme aux traits tirés par l'effort et le manque de sommeil évoque sa rencontre avec Wanig, l'apprenti demorthèn de Kerec, au bord du désespoir. D'après lui, les siens subiraient une pression permanente de la part

d'un groupe de criminels habitant au sein même du village. Son entretien a été écourté par la venue d'un groupe à la recherche de Wanig qui, dans une ultime supplique, a détalé aussitôt. Pour peu qu'un des héros se sente investi du sens de la justice, il aura sans doute envie de venir en aide aux habitants de Kerec. Si aucun joueur ne se manifeste dans ce sens, le meneur pourra alors jouer sur les travers de son alter-ego, comme la Culpabilité ou l'Influence. Par ailleurs, de l'aveu de la varigale, le témoignage poignant du demorthèn ne laisse aucun doute planer sur la gravité de la situation.

Une rencontre sur la route. Si le groupe de personnages est au beau milieu d'un voyage, la rencontre avec la varigale peut également avoir lieu pendant celui-ci. Par ailleurs, le meneur est libre d'intégrer Eanna →

Fiche technique

Esteren

Style : enquête et survival

Cadre : un village rural

Saison : de préférence le printemps, sinon indifférent

Durée : environ deux heures

Inspirations

musicales

D'Hommes et d'Obscurités

– 13 et 15 – Interludes : Le passage et L'abandon

Vous y puiserez l'angoisse générée dans les échanges entre les habitants aliénés et les Personnages. Bien sûr, employer cette musique inquiétante sera un indice de plus pour vos joueurs.

Aussi, vous pouvez ruser et jouer de ces pistes lorsque les PJ seront confrontés à Ravelyn Wanig, une manière de piéger les joueurs trop confiants.

Gothika – 02 – Miranda's Theme

Une touche d'abandon, une pincée d'inquiétude et un sel de chagrin, le résultat est dans cette piste. D'une manière plus générale, cette bande originale peut vous fournir l'essentiel pour encadrer les ressentis de vos joueurs.

à la partie en tant PJ ou PNJ, et peut aller jusqu'à la faire figurer dans la longue liste des malheureuses futures victimes des Mortuus.

Branches

Dans Kerec, les oppresseurs n'en demeurent pas moins des victimes avec un même point commun. Tous sont soumis à une dépendance aux fruits des feondas, dont la simple mention les enfermera aussitôt dans le silence ou l'agressivité (selon le PNJ abordé), une humeur qu'on ne pourra changer qu'en glissant vers un autre sujet de conversation. Ces criminels considèrent les fruits comme un véritable trésor, et dans leur folie ils le défendent maladivement.

Premier contact : les habitants se montrent hospitaliers. Néanmoins, nos héros remarquent les regards fuyants, les discussions avortées à leur approche, les sourires gênés, et à leurs questions, des réponses fades, sans substance. Tout cela cache en vérité le mal-être des villageois, en proie à l'immoralité de leurs oppresseurs.

Les insolents : de peur de représailles, la plupart des villageois sont muets et servent docilement les oppresseurs de Kerec, déjà à l'origine de la mort des plus influentes figures de la communauté. Ce groupe de criminels se montrera ouvertement menaçants à l'égard des PJ. Il se peut même qu'ils les bousculent intentionnellement, les raillent puis leur présentent des excuses hypocrites avant de s'en retourner à leurs activités. Une manière bien à eux de montrer que les étrangers ne sont pas les bienvenus. Parmi ces odieux personnages qui tiennent Kerec dans la paume de leur main, on compte l'artisan Haeleg (il a un penchant pour l'humiliation), l'agriculteur Maclov (il est obsédé par le sexe faible), les sœurs agricultrices Daire et Lachina (elles aiment la violence) et la veuve

Naïg (elle hait les couples heureux). La communauté vit donc au gré de leurs penchants.

Ce groupe d'individus cache derrière ses perversités son addiction aux fruits corrupteurs des feondas. Tous ont, à un moment donné, goûté son jus et renouvelé l'expérience à plusieurs reprises. Ils soupçonnent même que d'autres membres de la communauté leur « volent » leur récolte, c'est pourquoi ces criminels sont constamment sur la brèche, paranoïaques et dangereux. Certains en ont déjà fait les frais (voir « Le témoin de la varigale », ci-après). Les oppresseurs se montreront étranges face à un interlocuteur évoquant de près ou de loin le trésor des Mortuus, basculant en quelques secondes d'un air stoïque à un visage haineux. À moins d'être physiquement maîtrisés, ils se terreront dans le silence : jusqu'à ressentir le besoin de goûter de nouveau à leur fruit, dans ce cas ils feront tout pour assouvir leurs besoins.

Le témoin de la varigale : ravelyn Wanig. Cet apprenti demorthèn de quarante ans n'a plus de nouvelle de son fils unique Ian, depuis une semaine environ. Le jeune homme soupçonnait la présence de feondas, un fait corroboré par l'enquête qu'il a menée au péril de sa vie. Lorsqu'il a évoqué le sujet auprès des sœurs Daire et Lachina, il a immédiatement réveillé leur folie destructrice. Le duo l'a alors assassiné puis enterré dans l'un des cabanons à outils.

Le père ne sait pas si Ian est encore de ce monde, car le meurtre n'a pas laissé de trace visible. L'apprenti sait seulement que son fils se rendait régulièrement aux abords de la forêt. Et c'est là-bas, au cours de ses recherches, que Wanig a croisé Eanna Edern, à qui il a transmis ses plaintes.

La veuve Naïg surveille de près Ravelyn car elle craint qu'il s'intéresse

Les Mortuus

Attaque : 10 | **Dégâts** : 3 | **Défense** : 6 | **Armure** : 2 | **Rapidité** : 8 | **Potentiel** : 3 | **Santé** : 10 | **Vigueur** : 10 ; **Perception** : 8 ; **Discretion** : 10 ; **Prouesses** : 12.

Sanguines : les fruits des Mortuus sont considérés comme une drogue provoquant une accoutumance *rapide* et une dépendance *forte* (Cf. Livre 1, p.243 « Drogues »). De plus, les Sanguines ont une propriété particulière qui altère la personnalité de ceux qui les consomment régulièrement. Chaque semaine de consommation inflige un point de Trauma, ce qui finira par induire un désordre mental particulier, nommé Perversion. Ce désordre exacerbe les pulsions et la cruauté des individus, qui au fil du temps, ont tendance à devenir de véritables prédateurs.

Ces feondas prennent la forme de têtes hideuses sortant du sol. De ces « crânes » poussent branches et feuillages, créant d'étranges broussailles. Leurs racines s'étendent sur de longues distances mais affleurent la surface par endroits, émergeant même brièvement. Et là où elles respirent à l'air libre, les racines apparentes sont constellées de caillots de sang à peine plus gros qu'une fraise. Entre les hautes herbes, elles évoquent des pierres précieuses rouges, à l'éclat hypnotique. Dès lors, quand un pauvre Tri-Kazélien ramasse ces étranges fruits et les porte à sa bouche, le mal est fait. Les propriétés du jus ingéré font germer les graines de la folie, à commencer par une addiction.

La prolifération de ces feondas est une véritable calamité pour la région, car ceux qui entrent en contact avec ces créatures et se nourrissent de leurs fruits s'enferment dans la perversion. Si Kerec est bien protégé des attaques extérieures, c'est de l'intérieur que vient la plus grande menace : un groupe de criminels à la santé mentale dégradée, terrorisant la population locale et pouvant provoquer la chute de toute la communauté...

à « ses » fruits. Auquel cas elle sera obligée d'agir comme les sœurs Daire et Lachina l'ont fait avec Ian. Des PJ pourront trouver dans les affaires du défunt fils une carte de la région, avec des emplacements signalant des étrangetés et autres morts suspectes, principalement l'œuvre des Mortuus. Il se peut que le duo assassin et la veuve se croisent et se montrent hostiles l'un envers l'autre. Jusqu'à ce que les gestes dépassent les mots.

Cette absence de prison : comme le Tombeau des insolents est devenu la seule forme de justice, le bâtiment destiné à retenir les criminels a fini par tomber en ruines, ne laissant que des vestiges envahis par les mauvaises herbes et les insectes. Le petit-fils du dernier géolier local, Baellec Oanez, se souvient encore du temps où son grand-père lui racon-

tait les vertus de l'emprisonnement, une période cruciale durant laquelle n'importe quel fauteur de troubles se remettait en question, avant la punition ultime, le bannissement.

Ces pierres rouges : un peu partout autour du village, à l'orée de la forêt, un fruit discret pousse entre les branches. On l'appelle la « sanguine ». Sa taille est à peine plus grosse qu'une fraise, et son goût fait penser à du métal sucré. Et comme les mûres, son jus tâche incroyablement. Évidemment, des connaisseurs en Médecine ou en Occultisme ne pourront s'empêcher de comparer cette sève à du sang, autant au niveau du goût métallique que de la texture. Mais le plus troublant sera lorsque ces mêmes connaisseurs concluront que ce fruit émerge de racines orphelines qui s'enfoncent profondément →

ment dans la terre, un végétal jamais référencé à ce jour.

Ces étranges cadavres : si nos héros découvrent un cadavre (soit une victime des aliénés de Kerec, soit des Mortuus), ils remarqueront que leur pourriture est peu avancée, leur sang ayant été drainé par les feondas. Parfois, les racines demeurent plantées à l'intérieur des corps. Dans ces cas, désentraver une dépouille demandera aux PJ d'opposer leur force à celles des racines enchevêtrées (Jet de Prouesses compliqué (14)). Au mieux, ils réussiront à retirer les cadavres du premier coup, au pire, en plusieurs morceaux.

Feuilles

Nous avons affaire à une double intrigue. D'un côté des feondas qui menacent de surgir à tout moment, de l'autre, une poignée de

Kerians qui protègent maladivement leurs trouvailles. Tout a commencé ici et tout finira ici. Les varigaux ne livreront par la suite que des rumeurs fantaisistes, des histoires laissant croire aux imaginations fertiles que le val de Kerec fut la victime d'un morcail ou de la malédiction d'un sorcier.

Soigner le mal par feu : une solution radicale consiste à mettre le feu à la forêt, littéralement. Si cette perspective mettra à mal les Mortuus, elle ne manquera pas de crisper un demorthèn – au bas mot. Dans cette séquence, quand le feu s'étendra, on assistera à une cacophonie sinistre, un chœur feond hurlant sa souffrance. Dans leur agonie, les créatures ne manqueront pas d'attaquer tous ceux qui passeront à portée de leurs racines, de manière à emmener dans la mort un maximum de personnes. Cette ouverture promet une fuite épique.

Le village du crime : l'endroit est déjà bien avili, et redresser la situation va s'avérer extrêmement difficile. Il se peut donc que les PJ n'arrivent pas à changer l'avenir des Kerians et échouent devant l'adversité. Si c'est le cas, les aliénés de Kerec étoufferont ce qu'il reste d'espoir chez les villageois et s'enfonceront davantage dans leurs vices. Toutefois, il se peut également que les feondas décident d'étendre leurs racines. Si c'est le cas, ils tueront tous ceux qui sont restés dans le val et exploreront de nouvelles contrées.

Le régal feond : les Mortuus se révèlent enfin au grand jour. Si nos héros se décident à affronter ces créatures, ils pourraient très vite le regretter, car on ne connaît ni leur nombre ni l'étendue de leurs racines. Ces dernières se dresseront alors. Elles glisseront entre les hautes herbes et tenteront d'agripper leurs victimes par les pieds pour les traîner dans la forêt et s'en repaître. Nos héros auront tout intérêt à organiser leur fuite pour éviter que ça se finisse en carnage.



Vent

Plusieurs articulations seront à étudier minutieusement pour garantir l'effet de la trame. Nous ne parlons pas forcément des scènes d'action, mais davantage de mises en scène renforçant l'ambiance lourde et oppressante.

Les Mortuus : détrompez-vous, ces feondas n'ont pas de stratégie. Leur façon d'attaquer leurs proies est instinctive, elle est liée à leur nature. Car sans capacité de mouvement (en-dehors des racines), ces créatures en sont réduites à ruser pour attirer leurs victimes. Un Mortuus ressemble à une énorme tête végétale, hideuse, enchevêtrée dans des feuillages et des branchages, faisant illusion quand un voyageur passe à proximité et imagine frôler un buisson quelconque. Si la tête est révélée à la lumière, elle poussera un cri immonde et puissant, qui aura le mérite de désarçonner la victime avant que les racines ne tentent de l'empaler.

Notons que le lien entre les vices des oppresseurs et les Mortuus (plus précisément la consommation des « sanguines »), n'est pas établi au départ de l'histoire. Lorsque la relation sera faite, le groupe aura peu de temps pour agir, du moins à partir du moment où les créatures se dévoileront, car elles passeront à l'offensive générale si elles se sentent directement menacées.

La double intrigue : d'une part nous avons des Kerians aliénés par leurs addictions, et de l'autre, des feondas se gorgeant de sang, semant la terreur jusqu'au moment où, repus, ils décideront de porter un coup fatal. Ces deux histoires s'entremêlent et vous pouvez les aborder de deux manières différentes. En les amorçant en même temps, vous cultiveriez la confusion chez vos joueurs, qui seront tenus de rester attentifs pour dissocier les intrigues et en comprendre les ramifications. A contrario, en introduisant d'abord la trame des Kerians aliénés, puis celle des feondas,

vous glisserez progressivement votre table vers une situation qui échappera à leur contrôle et s'éloignera des raisons initiales de leur venue. Quel que soit votre choix, gardez à l'esprit que le scénario basculera d'un seul coup et poussera le groupe dans ses derniers retranchements.

Le premier corps : pour dessiner la menace feonde, il est conseillé d'y aller crescendo. Car il n'y a aucun intérêt à massacrer la population sans mesure ou à attaquer les PJ s'ils ne comprennent pas qui est derrière tout ça. Dans ce cas, jouez une séquence dans laquelle le groupe découvre une victime des Mortuus. Le cadavre montre une perforation de la gorge à l'omoplate, faite par une arme cylindrique aux contours irréguliers (une racine). L'attaque a tué sur-le-coup et fut d'une telle violence que l'omoplate a éclaté. À la découverte de cette information, il est possible d'imaginer que l'agression a été perpétrée par une personne située en contrehaut de sa victime. En effet, l'attaque a d'abord pénétré le haut du corps. Mais la vérité est que la pauvre victime s'est abaissée pour fouiller un buisson avant de recevoir l'agression qui lui a été fatale. Pour joindre les deux trames, la victime découverte peut être un parent de l'un des Kerians névrosés.

Le règne du crime : l'amoralité règne en maître à Kerec. Attention cependant à ne pas écœurer les PJ par un trop plein de mauvais sentiments, auquel cas ils risquent de ne pas avoir envie de venir en aide à la communauté. D'où l'intérêt de faire intervenir les villageois qui alimentent secrètement l'espoir de voir les choses changer. Et quand bien même des personnes comme Ravelyn ont été meurtries par la perte d'un être cher, elles seront prêtes à reprendre leur vie en main si on leur vient en aide.

Mahyar Shakeri

Illustrations Revolver, Yvan « Gawain »

Villeneuve

CHRONIQUES OUBLIÉES™

« Chroniques Oubliées » (CO) est un système de jeu simple générique et complet. Dans CB #1, nous vous avons proposé les règles de base, quelques règles optionnelles et l'univers Fantasy, soit assez de contenu pour commencer vos aventures et progresser jusqu'au niveau 8 et même au-delà. Voici à présent de quoi nettement étoffer cette première partie.

Au menu...

Du côté des règles, tout ce qu'il faut pour aborder sereinement les niveaux suivants avec les voies de prestige pour les personnages de niveau 8 et plus.

Du côté de l'univers *Fantasy*, trois nouvelles races, des voies raciales et pas moins de six autres profils... Saupoudrez tout cela de quelques règles supplémentaires, d'un peu d'équipement et vous obtenez la recette de ce nouvel opus !

Remerciements

Dans le premier numéro, nous avons remercié ceux qui avaient participé au forum autour des règles. Cette fois, merci à ceux qui ont contribué à faire vivre CO au travers des scénarios. Koup, Jarvin, Drimor et particulièrement Pitche qui a œuvré pour prolonger l'aventure autour de Clairval et parmi les brigands, mais aussi offert un travail de relecture et de correction pour d'autres textes.

Illustrateurs

Laurent Bernasconi,
Anthony Geoffrey, Jean-Baptiste
Reynaud, Anne Rouvin.



Voie de prestige

Puisqu'une voie nécessite 4 niveaux pour être complétée, un personnage peut progresser jusqu'au niveau 20 avec les 5 voies proposées dans son profil. Cependant, l'obligation de prendre toutes les capacités disponibles laisse de moins en moins de place au choix, à mesure que le personnage se rapproche du niveau ultime. Pour pallier cela et offrir de nouvelles possibilités au joueur le personnage peut accéder **à partir du niveau 8** à une unique « **voie de prestige** ». Cela n'est toutefois pas une obligation, le joueur peut choisir de commencer cette nouvelle voie à tout moment par la suite, comme pour n'importe quelle autre voie.

Chaque rang de la voie de prestige coûte **2 points de capacité** (même les rangs 1 et 2). En accord avec le MJ, la voie de prestige peut se décliner en quatre variantes :

- la voie de prestige standard,
- la voie de prestige spécialisée,
- la voie de prestige singulière,
- la voie de prestige raciale.

Voie de prestige standard

La voie de prestige standard permet à chaque joueur d'élargir les possibilités d'action et d'ouvrir son personnage à de nouvelles capacités en choisissant une voie dans un autre profil de *Chroniques* appartenant à la même « famille » (un groupe de profils présentant des affinités). La liste exacte des profils dépend de l'univers de jeu, mais vous pouvez trouver ci-dessous, à titre d'exemple, les familles correspondant à l'univers *Fantasy* :

- **Famille des combattants** : arquebusier, barbare, chevalier, guerrier.

- **Famille des voyageurs** : barde, moine, rôdeur, voleur.
- **Famille des lanceurs de sorts** : ensorceleur, forgesort, magicien, nécromancien.

Le prêtre et le druide sont des profils à part. Pour un prêtre, le MJ devra définir la famille qui correspond à sa philosophie religieuse (combattant pour un dieu de la guerre, voyageur pour une déesse de l'amour, etc.). Le druide peut quant à lui choisir une voie de prestige parmi celles de barbare ou de rôdeur seulement. Les autres profils n'ont pas accès aux voies de prêtre ou de druide, sauf autorisation du MJ et alibi religieux.

Exceptions : le MJ a toute latitude pour décider qu'une voie d'un profil hors famille convient malgré tout au concept du personnage. Il devra toutefois vérifier attentivement que les capacités sont adaptées à ce profil. Par exemple, un rôdeur devrait être autorisé à choisir la voie de la précision du profil d'arquebusier.

Voie de prestige spécialisée

La voie de prestige spécialisée n'élargit pas le domaine de compétence du personnage, mais lui permet d'améliorer certaines capacités ou compétences en apportant des bonus sur ce qu'il sait déjà faire. Le héros devient un expert dans son domaine et accède aux capacités suivantes :

1. Expertise : au choix, soit le personnage obtient un bonus de +5 sur les tests d'une Carac. (FOR, DEX, etc.), soit il obtient un bonus de +10 sur les tests d'une compétence (acrobatie, discrétion, connaissance, perception, survie, etc.), soit il gagne un bonus de +2 en attaque lorsqu'il utilise une capacité limitée à définir.

2. Capacité signature : le joueur choisit une capacité limitée que connaît son personnage. Une fois par combat,



Voies raciales

Les règles proposent de nouvrir les voies

de prestige qu'à partir du niveau 8, mais le MJ a toute liberté pour permettre cette option à un joueur qui a particulièrement bien interprété la race de son personnage, à partir du niveau 4.

Une option plus radicale consiste à prendre une voie raciale en remplacement d'une des voies du profil dès la création du personnage. Comme leurs capacités de rang 1 et 2 sont plus puissantes que celles des voies de base, le joueur devra appliquer la règle normale des voies de prestige, c'est-à-dire payer 2 points de capacité pour chacune d'elles.

Le MJ pourra cependant préférer réduire la puissance de ces deux premiers rang pour rester sur la règle des voies de base de 1 point par capacité. Dans ce cas, lorsqu'un bonus de +5 est proposé, ramenez-le à +1 par rang et lorsque la capacité de rang 2 propose une évolution au rang 4, ignorez cette dernière.

Errata Casus Belli 1

Règle optionnelle de magie d'épuisement. Faire un test d'attaque magique plutôt que d'INT.

Voie de magicien de la magie des arcanes. La durée de la capacité de Forme gazeuse est erronée. Cette durée doit être abaissée à [1d4 + Mod. d'INT] tours.

Exemple : Maître des poisons

Prérequis : rang 5 dans la voie de l'assassin du voleur.

1. Connaissance du poison : le voleur peut effectuer un test d'INT difficulté 10 pour reconnaître, identifier ou détecter un poison. Il n'a plus besoin de test d'INT pour réussir à appliquer un poison sur une arme.

2. Poison rapide : le voleur sait fabriquer du poison « rapide » en petite quantité.

Avant chaque combat ses armes (trois au maximum) sont enduites de ce poison.

La première attaque réussie provoque 2d6 de DM supplémentaire. Si la victime réussit un test de CON difficulté [10 + rang dans la voie], elle ne subit que la moitié des DM. Les DM du poison rapide passent à 3d6 au rang 4 de la voie.

3. Poison affaiblissant : le voleur peut remplacer le poison rapide par un poison affaiblissant, les effets ne sont appliqués que sur la première attaque réussie avec cette arme. La victime subira un malus de -2 à tous ses tests pour le reste du combat si elle ne réussit pas un test de CON difficulté 15.

4. Résistance au poison : à force de manipuler les poisons, le voleur a développé des immunités. Lorsqu'il est empoisonné, faites un test de CON difficulté 10. En cas de succès, il ne subit aucun effet, s'il rate, seulement la moitié.

5. Poisons virulents : le voleur sait fabriquer en petites quantités les poisons « lent » et « violent », il peut en utiliser [1 + Mod. d'INT] doses par jour (cumul des 2 sortes de poisons). La difficulté de résistance à ces poisons est de [12+Mod. d'INT] du voleur.

il peut interrompre le court normal du tour pour utiliser cette capacité en plus de ses actions normales dans le tour.

3. Capacité supérieure : le joueur choisit une capacité limitée que connaît son personnage, lorsqu'il utilise cette capacité, il ajoute +1d6 aux DM produits. Le joueur peut en profiter pour personnaliser cette capacité : par exemple un magicien peut décider de transformer la Flèche enflammée en sort de « Flèche acide ».

4. Caractéristique fabuleuse : le joueur augmente de 2 points la valeur de la plus haute caractéristique de son personnage.

5. Capacité fabuleuse : le joueur choisit une capacité limitée que son personnage connaît. Celle-ci ne nécessite dorénavant plus une action limitée pour être utilisée (une attaque spéciale ou un sort compte alors pour une action d'attaque, une autre capacité pour une action de mouvement). S'il choisit la même capacité que pour Capacité supérieure, il est tout de même obligé d'utiliser une action limitée s'il veut bénéficier du bonus aux DM.

Voie de prestige singulière

La voie de prestige singulière permet de développer un concept original de personnage adapté au background de votre univers (shaman de Tol-Amraz, chevalier de la rose noire, pirate des mers gelées, etc.). La voie singulière doit permettre d'accéder à de nouvelles capacités, le plus souvent totalement nouvelles et innovantes. Chaque voie singulière possède ses propres prérequis, en général il faut avoir atteint le rang 5 dans une voie en rapport avec la spécialité de cette nouvelle carrière. Vous pouvez voir ci-contre un exemple de ce type de voie, le *Maître des poisons*. D'autres apparaîtront dans les pages des prochains numéros de *Casus Belli* mais le plus intéressant reste d'en créer vous-même pour vos

personnages (une voie inventée par le MJ ou par le tandem joueur-MJ et introduite en jeu par un PNJ).

Voie de prestige raciale

La voie de prestige raciale fait du personnage un parangon des qualités associées à cette race. Ce sont de nouvelles capacités qui n'ont rien à voir avec son profil et qui sont communes à tous les personnages d'une même race. La seule condition requise pour choisir cette voie est d'appartenir à la race en question.

Vous trouverez les voies de prestige raciales en pages 190.

Système de jeu

Les compétences

De nombreuses voies apportent des bonus de compétence, concernant notamment les actions les plus symboliques de tel ou tel profil (par exemple la discrétion pour un voleur ou les acrobaties pour un moine). Cependant ce n'est pas systématique, surtout si le thème de la voie ne correspond pas à une situation fréquemment rencontrée.

Vous pouvez considérer que chaque voie apporte un bonus égal au rang du personnage pour tous les tests qui concernent une compétence en rapport évident et direct avec le nom de la voie. À titre d'exemple, la voie des végétaux du druide apporte au personnage un bonus à tous les tests pour identifier et connaître les propriétés des plantes. De façon similaire, la voie du musicien du barde donne un bonus à tous les tests pour jouer d'un instrument de musique.

C'est au joueur d'apporter une justification crédible au MJ pour prétendre à ce bonus. Celui-ci ne se cumule pas

à un autre bonus déjà prévu par cette voie (ou offert par une autre voie) : seul le plus haut est pris en compte.

Compétences de langue

Les langues sont un cas particulier, chaque personnage débute en sachant parler la langue officielle de la région, plus la langue de son ethnie ou de sa race. Il peut choisir une langue étrangère supplémentaire ou acquérir la lecture et l'écriture d'une langue parlée ou non par point de Mod. d'INT.

Test en coopération

Dans certaines situations, un PJ peut en aider un autre pour réussir une action. Les exemples sont nombreux : soulever une herse, fouiller une pièce, diriger un bateau, etc.

Chaque participant effectue un test de difficulté 10 avec la même caractéristique que celle utilisée par l'auteur de l'action principale. En cas de réussite, il donne à son partenaire un bonus de +2 et le double s'il fait au moins 20 ou une réussite critique. Cependant, il inflige un malus de -2 s'il obtient moins de 5 au test et -4 sur un échec critique.

La coopération n'est pas toujours possible et le MJ devra juger au cas par cas en fonction de la nature de l'action, ainsi que de l'espace nécessaire à la participation de plusieurs personnages.

Attaque concertée : il s'agit d'une forme particulière de coopération, appliquée au combat au contact. Cette option peut se montrer utile si les PJ rencontrent une créature dont la DEF est élevée. Elle peut aussi servir à un personnage dont les propres capacités d'attaque sont inopérantes (par exemple par ce qu'il inflige seulement des attaques auxquelles la créature est immunisée). En pratique, le personnage porte des attaques fictives et détourne l'attention de la cible du combattant auquel il vient en aide.

Par une action d'attaque simple, l'auxiliaire fait un test d'attaque au contact contre une DEF de 15. En cas de réussite, il donne à son partenaire un bonus de +2 à son prochain test d'attaque contre la créature désignée, le double s'il fait au moins 25 ou obtient une réussite critique. Il gêne son partenaire et lui inflige un malus de -2 s'il obtient moins de 10 au test, et -4 sur un échec critique.

Actions défensives

Voici deux actions supplémentaires que pourront effectuer vos personnages.

Défense simple : un personnage peut choisir de sacrifier une action d'attaque simple par une défense. Il obtient un bonus de +2 en DEF jusqu'à son prochain tour.

Défense totale : un personnage peut choisir de ne faire que de se défendre à ce tour. Cette action limitée lui confère un bonus de +4 en DEF jusqu'à son prochain tour.

Déplacements

Un personnage qui marche sur un chemin plat avec sur lui un sac de voyage bien rempli et tout son équipement couvre environ une distance de **[12 + Mod. de CON - DEF armure] km** par période de 4 heures, tant qu'il suit un chemin. Si l'armure est dans le sac, sa pénalité est réduite de moitié. Si le personnage se déplace en dehors d'un chemin, il doit chercher sa route et divise son déplacement par deux. Une journée de voyage normale compte 2 périodes de marche.

Animaux : une mule ou un âne peut porter tout le barda du personnage (armure comprise), dans ce cas, son déplacement augmente de 2 km et il ne subit aucun malus d'armure si l'animal la transporte. Un personnage à cheval se déplace de 18 km par période (et 15 km pour un poney).

En direct du forum

La règle des tests en coopération est un élément de base du système de jeu mais elle nous avait échappé. Vous la retrouvez ici grâce à la participation active des joueurs au forum de *Chroniques Oubliées* et pour ce point particulier, à l'initiative de Benjamin L. Merci à lui.

Compétences ou pas : explications

En jeu de rôle, une compétence simule une connaissance ou un savoir-faire qu'un personnage a acquis par apprentissage, par opposition aux caractéristiques qui représentent des aptitudes innées (bien que parfois améliorées par entraînement). Une liste de compétences dépendra de l'univers du jeu, par exemple pour un jeu de *fantasy*, elle pourrait comprendre : acrobaties, équitation, érudition, discrétion, occultisme, etc. Pour *CO*, nous avons pris le parti de faire seulement appel à des tests de caractéristiques, les compétences étant simulées par des bonus que les capacités apportent à ces tests. Certaines capacités de rang élevé permettent aussi de lancer deux d20 lors des tests de Carac., afin de simuler la progression globale dans un vaste domaine de compétence.

Autre avantage, ce système très simple ne nécessite aucune adaptation au différents univers : seuls les profils et les capacités associées changent.

Tests de caractéristiques

Un personnage ne peut pas cumuler pour la même caractéristique les effets de deux capacités qui permettent de lancer deux d20 aux tests.

Le joueur ne lance pas de d20 supplémentaire, mais « seulement » ses deux d20. En revanche, désormais, il obtient une réussite critique sur un résultat de 19 ou 20 à tous ses tests sur cette Caractéristique.

DM aux structures

Structures	Solidité	RD
Porte simple en bois	15	5
Porte épaisse	20	7
Porte renforcée	25	10
Porte blindée	30	15
Barreaux simples	25	20
Barreaux croisés	30	20
Cloison de bois et plâtre	20	5
Cloison en brique	25	10
Mur de pierre, par 30 cm	30	20

Marche forcée : si le personnage est à pied, à la fin de chaque période de marche supplémentaire, il subit une pénalité cumulée de -2 à toutes ses actions tant qu'il n'a pas pris un repos de 10 heures consécutives (si vous utilisez la règle des points de récupération, dépensez 1 point à la place). Faire un test de CON difficulté 12, en cas d'échec, la moitié seulement de la distance prévue est couverte (n'oubliez pas d'appliquer le malus cumulé). Si le personnage utilise une monture, le cavalier subit seulement une pénalité de -1 par période. Demandez un test de CHA au lieu de CON, sa difficulté augmente de +4 par période de marche forcée. La monture aura elle aussi besoin de 10 heures de repos.

Terrains difficiles : divisez par 2 la distance parcourue si le terrain est difficile (forêt dense, montagnes, marécage, etc.). Si le terrain est difficile et que le personnage ne suit pas un chemin existant, vous pouvez diviser le déplacement par 4 et parfois même plus. De plus, les montures doivent alors être menées par la bride (il faut marcher). En haute montagne par exemple, la vitesse de progression peut devenir ridicule et descendre jusqu'à environ 1 km par période...

En combat : en combat, les terrains difficiles divisent les déplacements par 2.

Rôdeur et druide : Grand pas (rôdeurs) et Marche sylvestre (druides) sont des capacités qui annulent les effets du terrain difficile et qui augmentent de 4 km la distance parcourue par période de marche en terrain normal.

DM aux structures

Pour réussir à enfoncer une porte ou tordre des barreaux, le personnage doit réussir un test de FOR de difficulté égale à la valeur de solidité de l'obstacle. Vous trouverez ces valeurs dans le tableau ci-contre.

Pour briser une porte en lui infligeant des DM avec une arme, considérez que la porte possède autant de PV que sa solidité et retranchez à tous les DM infligés à la structure le score de RD (réduction des dommages) indiqué. Les armes perforantes (flèches, rapière, dague, etc.) n'infligent pas de DM aux structures. Les armes tranchantes n'infligent pas de DM aux structures maçonnées (murs).

Les statistiques des murs sont données à titre d'information, car seuls les engins de sièges ou les explosifs ont une chance de les endommager sérieusement.



Règles optionnelles



Méthode alternative de création

La méthode de répartition des bonus a tendance à privilégier les personnages spécialisés ou n'ayant besoin que d'une ou deux caractéristiques puissantes plutôt que de nombreuses plus moyennes. En clair, elle est plus intéressante pour un combattant que pour un voyageur. Voici donc une nouvelle méthode de création qui conviendra un peu mieux à ce type de personnage. Au départ, toutes les Carac. ont une valeur de 8, et le joueur peut acheter des valeurs plus élevées selon le barème qui suit pour un total de **14 points**.

Cette méthode est aussi parfois plus avantageuse pour les personnages non-humains.

Carac.	10	12	14	16	18
Coût	1	2	3	5	7

Comme pour les autres méthodes, à la fin choisissez 3 scores pairs et 3 scores impairs.

À la carte

Parfois un joueur a une vision précise de son personnage ou une illustration à laquelle il souhaite coller. Essayez d'utiliser les règles de base le plus possible, le système des voies est assez dirigiste mais il est le garant de l'équité entre les joueurs. Si vous n'arrivez pas à construire le personnage rêvé avec les profils, les voies de prestige et les profils hybrides, vous pouvez faire appel aux indications suivantes. Pour 1 point de capacité :

- Le personnage obtient un bonus de +5 dans une compétence choisi

sie par le joueur (instrument de musique, forge, dressage, etc.).

- Le personnage apprend à manier une arme à une main qu'il ne connaît pas. Apprendre à utiliser une arme à deux mains ou le bouclier coûte 2 points de capacité.
- Le personnage apprend à porter une armure avec un Mod. de DEF d'1 point au-dessus de celles qu'il peut habituellement utiliser.

Enfin, pour 2 points de capacité, le joueur peut choisir une capacité de rang 1 ou 2 de n'importe quelle voie, mais le MJ devra être particulièrement attentif...



Capacités optionnelles

Aucune capacité standard des profils ne modifie les scores des règles optionnelles de CB #1 (Chance, Récupération, Mana). Si vous avez choisi d'utiliser une ou plusieurs d'entre elles, il pourra être intéressant d'avoir des capacités qui permettent d'améliorer ces scores.

Les capacités optionnelles décrites ci-dessous peuvent remplacer n'importe quelle capacité d'une voie et d'un rang que choisit le joueur. Cela a pour avantage complémentaire de permettre à un joueur de faire cet échange avec une capacité qu'il juge inutile ou mal adaptée à son idée de personnage.

Dans la description ci-dessous, X est égal au rang de la capacité que vous avez remplacé. Chacune de ces capacités ne peut être choisie qu'une seule fois.

X. Santé de fer : cette capacité remplace uniquement une capacité issue d'un profil de la famille des combattants. Le personnage gagne X points de récupération (PR) supplémentaires.

X. Chance insolente : cette capacité remplace uniquement une ca-

Créez, partagez !

Fidèle à l'esprit OGL* de CO, nous vous invitons à créer vos propres règles optionnelles et à rejoindre le **forum Chroniques Oubliées**** pour les partager avec nous. Les meilleures options feront l'objet de tests et seront publiées dans nos colonnes !

Participez au devenir de CO et n'hésitez pas à nous proposer vos idées !

* La licence libre qui permet à chacun d'utiliser des règles de D&D 3.5.

** www.black-book-editions.fr/forum



Magie de groupe

Si vous aimez les scénarios résolus finement et les infiltrations plutôt que les attaques de front, cette règle est faite pour vous. Lorsqu'un magicien utilise un sort à effet personnel, il peut l'étendre à un nombre d'allié égal à son Mod. d'INT dans un rayon de 10 mètres. Lancer un sort de cette façon lui demande 1 tour supplémentaire de concentration. La liste des sorts concernés par cette option est restreinte à : *téléportation, protection contre les éléments, respiration aquatique, chute ralentie, invisibilité, vol.*

Magie régulée

Si vous utilisez cette règle parue dans *Casus Belli* #1, il est aussi conseillé de doubler la durée de tous les sorts qui ne produisent pas des DM ou des soins (quadruplez si vous employez les deux règles de limitation).

Combat à 2 armes amélioré (L)

Pour 2 PC, n'importe quel profil de personnage améliore son expertise en combat à deux armes. Désormais, il lance 1d20 pour le test d'attaque de la main principale (au lieu de 1d12), il utilise toujours 1d12 pour la main secondaire.

En selle !

Monter et descendre de monture est une action de mouvement. Combattre sur un cheval de selle demande une action de mouvement par tour pour lui faire garder son calme. Seul un cheval de guerre permet d'employer des actions limitées en restant en selle.

pacité issue d'un profil de la famille des voyageurs. Le personnage gagne X points de chance (PC) supplémentaires.

X. Haute mana : cette capacité remplace uniquement une capacité issue d'un profil de la famille des lanceurs de sorts. Le personnage gagne X points de mana (PM) supplémentaires.



Conversion soins/blessures

Les sorts de soins peuvent être convertis en sorts de blessures. Les prêtres de divinité bénéfiques interdiront le plus souvent ce type de pratique, tandis qu'à l'extrême opposé, les prêtres de divinité maléfiques pourraient ne jamais accorder de sorts de soins.

Blessures légères et Blessures graves fonctionnent tous les deux sur le même principe. Le prêtre doit réussir un test d'attaque magique au contact et la victime du sort peut faire un test de CON difficulté [10 + Mod. de SAG] pour ne subir que la moitié des DM.

Blessures de groupe, affecte toutes les créatures dans un rayon de 10 m. Il n'y a pas de test d'attaque, mais chaque victime peut faire un test de CON difficulté [10 + Mod. de SAG] pour ignorer les DM.

Mise à mal est l'équivalent maléfique de Guérison. Sur un test d'attaque magique au contact réussi, il permet de diviser par 2 les PV restant à la cible. En cas d'échec, le sort n'est pas dépensé mais il ne peut plus être lancé sur la même cible avant 24 heures.

Exécution correspond à Rappel à la vie. Ce sort nécessite un test d'attaque magique en opposition à un test d'attaque (au choix) de la cible. S'il est réussi, la victime doit faire un

test de CON difficulté [10 + Mod. de SAG] ou tomber à 0 PV. En cas de réussite, elle subit malgré tout [3d6 + Mod. de SAG] DM. En cas d'échec du test d'attaque magique, le sort n'est pas dépensé mais il ne peut plus être lancé sur la même cible avant 24 heures.



Profils hybrides

Un profil hybride est un profil principal (guerrier, magicien, etc.) auquel on enlève deux voies pour les remplacer par deux voies issues d'un autre profil. Le nouveau personnage est défini par son profil principal : c'est lui qui détermine l'équipement du personnage, les armes et les armures qu'il sait utiliser. Créer un profil hybride impose deux restrictions, c'est le prix à payer en échange des avantages potentiels.

- Le dé de vie du profil principal est réduit d'une catégorie si les nouvelles voies sont choisies dans un profil dont le dé de vie est plus faible.
- Le joueur doit réduire la valeur d'une des caractéristiques de son personnage de 2 points.

Profil triple

Avec l'accord du MJ, un joueur peut choisir de créer un personnage avec les deux nouvelles voies provenant de deux profils différents. Dans ce cas, vous prenez simplement le dé de vie le plus faible des trois profils. Le MJ doit se montrer vigilant, cela doit correspondre à un thème précis et pas seulement à une volonté d'optimiser les règles pour obtenir une combinaison surpuissante.

Magie et armure

Si une ou plusieurs voies du profil hybride donnent accès à la pratique de la magie, les restrictions d'armure

du profil dont sont issues ces voies s'appliquent. Cela signifie qu'un profil principal de guerrier qui choisit des voies de magicien ne devrait pas porter d'armure lorsqu'il souhaite lancer un sort. Pour ce type de personnage, lancer un sort en armure demande de réussir un test d'INT (ou SAG ou CHA) difficulté [10 + Mod. de DEF de l'armure + rang du sort]. En cas d'échec, le personnage a gaspillé son action. Les sorts issus du profil de prêtre sont une exception, ils peuvent être lancés même en armure lourde.

À partir du niveau 8, le joueur peut choisir la voie de prestige singulière du Guerrier-mage, elle permet de lancer des sorts en armure.

Voie de prestige du Guerrier-mage

1. Magie en armure : le personnage peut lancer des sorts en armure. Le Mod. de DEF total des protections portées ne doit pas dépasser deux fois le rang atteint dans la voie. Par exemple au rang 3, le personnage pourra au maximum lancer des sorts en portant une chemise de maille et un bouclier (+4 et +2 = +6). Les bonus magiques des armures ne comptent pas dans le calcul de cette limitation. Cette capacité ne permet pas d'apprendre à utiliser des armures que le profil de base du personnage ne lui accordait pas.

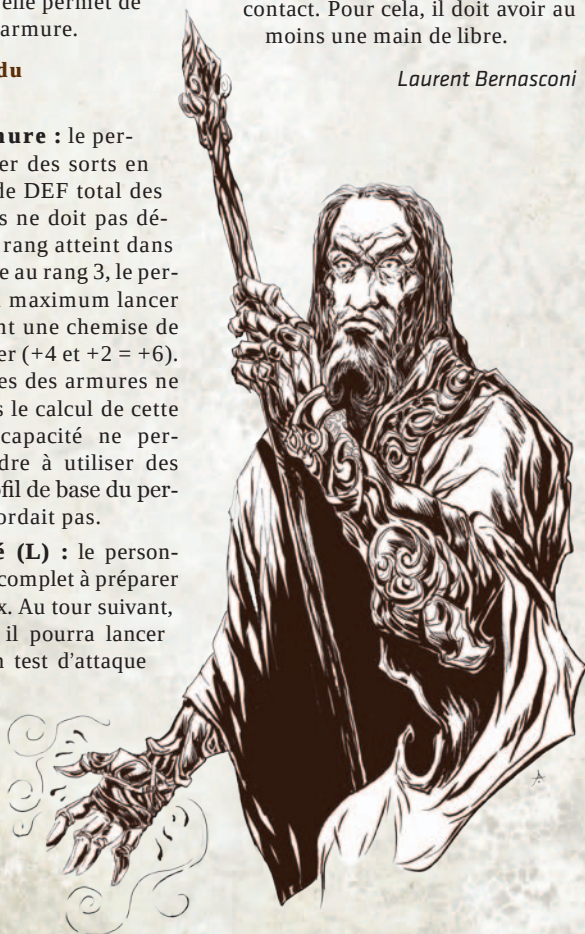
2. Rituel assuré (L) : le personnage passe un tour complet à préparer un sort de son choix. Au tour suivant, s'il utilise ce sort, il pourra lancer deux d20 pour son test d'attaque magique et garder le meilleur des deux résultats. Il pourra aussi relancer tous les « 1 » obtenus aux dés de DM.

3. Magie de combat : le personnage inflige des critiques avec les sorts sur 19-20 aux tests d'attaque magique.

4. Frappe des arcanes (L) : le personnage insuffle sa puissance magique dans une attaque au contact, il obtient +5 en attaque et +2d6 aux DM sur cette attaque. En cas de succès, il ne peut plus ni lancer de sorts, ni utiliser à nouveau cette capacité pendant les 1d6 prochains tours.

5. Expertise du combat : lorsqu'il utilise une action limitée pour lancer un sort, le personnage peut de plus réaliser une action d'attaque au contact. Pour cela, il doit avoir au moins une main de libre.

Laurent Bernasconi



Exemples de profils hybrides

Archer* : d8, rôdeur (archer, escarmouche, traqueur), arquebusier (précision), guerrier (maître d'arme).

Bandit : d6, voleur (assassin, aventurier, spadassin), rôdeur (escarmouche, survie).

Champion : d10, chevalier (héros, guerre, meneur d'homme), guerrier (combat, maître d'arme).

Chasseur de prime : d6, rôdeur (archer, escarmouche, traqueur) et voleur (assassin et spadassin).

Chevalier de la mort : d8, chevalier (cavalier, guerre, meneur d'homme) et nécromancien (mort, outre-tombe).

Corsaire : d6, arquebusier (artilleur, pistoler, précision), voleur (aventurier, spadassin).

Courtisane : d4, barde (escrime, musicien, séduction) et ensorceleur (illusions, envoûteur).

Duelliste* : d6, voleur (aventurier, déplacement, spadassin), barde (escrime), guerrier (maître d'arme).

Guérisseur : d8, prêtre (prière, soins, spiritualité), druide (nature, protecteur).

Ninja : d6, voleur (assassin, déplacement, spadassin) et moine (poing, vent).

Paladin : d8, chevalier (cavalier, héros, meneur d'homme), prêtre (guerre sainte, soins).

Répurgateur : d8, prêtre (foi, guerre sainte, prière) et rôdeur (survie, traqueur).

Shaman : d8, prêtre (prière, spiritualité, soins) et druide (animaux, nature).

* Profil triple

Mon premier scénario

Le niveau

Commencez avec une aventure de « petit niveau », de préférence avec des personnages débutants. Si vous ne pouvez faire autrement que prendre le relais d'un ancien MJ, avec des PJ qui ont de la bouteille, trouvez une astuce pour jouer à un niveau, éventuellement inférieur, dont vous maîtrisez les règles, les effets des talents et des armes ou des équipements. De même si vos joueurs débutent, cela paraît évident, mais leur proposer des personnages débutants pour simplifier les choses est impératif !

Lorsqu'on passe pour la première fois derrière l'écran de meneur de jeu, le plus sage est de faire jouer un scénario rédigé. Puis, tôt ou tard, vient le moment où chaque MJ souhaite proposer ses propres aventures à ses chers joueurs. Le défi, très valorisant, cache de nombreux écueils, mais une fois les obstacles évités, quelle satisfaction de passer, chacun selon son style, au statut d'auteur-interprète. *Et si vous vous lanciez ?*

Il n'est pas toujours facile de bien organiser ses idées et si vous êtes mal préparés, vous risquez de vous retrouver débordé par la situation. Aussi, voici quelques conseils qui vous permettront de vous préparer au mieux à l'écriture de vos premiers scénarios.

Note : à chaque étape, un exemple est développé pas à pas pour vous guider.

Questions préliminaires

Avant de se lancer dans la rédaction d'une aventure, il faut se poser quelques bonnes questions. Il est inutile de faire long ou compliqué : plus vos réponses seront courtes et claires, plus efficace sera votre scénario.

L'intrigue

En une phrase, vous devez définir l'intrigue de base de votre aventure. Pour cela, répondez simplement à la question : **quel est le problème à résoudre ?**

Faites court et pour l'instant, n'entrez pas dans les détails. Décidez simplement d'une situation qui soit un appel à l'action : elle sera développée un peu plus loin.

Ex. : un village isolé est régulièrement attaqué par des orcs, mais ces derniers

temps, ils se font de plus en plus nombreux et violents.

Les antagonistes

Ce point est peut-être déjà en partie dans la précédente réponse, mais définissez l'opposition que les PJ rencontreront de manière plus précise en répondant à deux questions :

Quel est l'adversaire ?

Il s'agit de décider de « l'entité adverse ». Ce sont les plus souvent des êtres (créatures ou humanoïdes), surnaturels ou pas, un être isolé ou un (des)groupe(s), organisés ou non, équipés ou non.

Quelles sont les forces en présence ?

Restez à la portée des personnages. Une poignée de créatures moyennement puissantes est un vrai défi pour des PJ fraîchement créés alors qu'il s'agit d'une promenade de santé pour des aventuriers expérimentés. Si le jeu ne donne pas de règles pour l'équilibrage, transposez des groupes repiqués dans des scénarios existants.

Ex. : l'ennemi est une tribu d'orcs installée non loin du village. Ils sont une trentaine avec à leur tête un chaman puissant et charismatique.

L'enjeu

Il convient maintenant de définir le risque encouru dans cette intrigue, ce qui peut advenir. Cela permet de définir ce que les PJ peuvent espérer en retour de la résolution du problème. Demandons-nous donc : **si personne n'intervient, que se passera-t-il ?**

Dosez bien ce point : un enjeu trop grand (la destruction du monde) pourrait ne pas être à la portée des personnages-joueurs.

Ex. : les villageois se verraient contraints de déménager de la région qu'ils occupent depuis des générations et devraient quitter leur terre.



Motivation

Si ce point est mal exploité, vos PJ risquent de se désintéresser de l'affaire un peu rapidement, ou plus simplement pourraient refuser le job. Soyez donc prudent en répondant aux deux questions : **que gagneront les PJ en résolvant ce problème ? Pourquoi les PJ et pas quelqu'un d'autre ?**

N'ayez pas peur d'utiliser des ficelles un peu voyantes pour cette motivation de départ (« Vous êtes les seuls à pouvoir nous aider... L'hiver barre toutes les routes et vous êtes à côté... »), vos joueurs ne vous en voudront pas. De plus, souvent, à vouloir faire trop réaliste, vous courez le risque de voir vos joueurs faire de même (« Pourquoi vous n'allez pas voir la garde du seigneur local ? »)

Ex. : *Le chef du village est prêt à donner l'épée magique que lui a léguée son père à ceux qui résoudront le problème. Les PJ sont les seuls « aventuriers » dans la taverne relais, laquelle se trouve déjà à trois jours de marche du village isolé, le seul espoir, en somme...*

Moyen

Maintenant, il faut définir un peu plus précisément la situation présente, afin de déterminer comment vos joueurs peuvent s'en sortir.

Pour cela, deux questions doivent trouver réponses : **quelle est la situation réelle, au-delà des apparences ? Comment résoudre le problème ?**

C'est le moment de broder un peu. Que la situation soit plus intéressante qu'il n'y paraît est toujours une bonne chose, sans tomber dans l'excès.

Ex. : *une petite tribu orc, plutôt calme, vivait dans cette contrée. Elle a récemment découvert dans une grotte une pierre noire irradiant la magie. Le chaman de*

la tribu en a décelé la nature et l'a prise pour un signe des dieux. Sa tribu et lui vénèrent la pierre depuis, ainsi que d'autres tribus orcs de la région qui en ont entendu parler et les ont rejoint. Leurs besoins en nourriture grandissant, ils ont commencé à attaquer les fermes alentours, puis le village, pour y dérober des vivres. Le seul moyen de les arrêter est de détruire/voler/faire disparaître la pierre (ils sont trop nombreux pour être exterminés).

Structure et déroulement

Nous avons maintenant tout le nécessaire pour imaginer une aventure. Là encore, restons organisés.

Un début...

Commençons par la scène d'introduction. Elle doit comporter une présentation de l'intrigue pour les personnages, la motivation doit être exposée de manière évidente et l'enjeu doit être le plus clair possible.

Ne cherchez pas à compliquer les choses : décidez simplement de quelles informations les joueurs disposent tout de suite (ils ne sont pas obligés de tout savoir), puis fournissez leur ces premiers éléments qui leur donneront envie de rentrer dans l'aventure.

Ex. : *les PJ sont dans une auberge relais. Un soir, un homme se présente comme membre d'un village à trois jours de marche qui recherche de l'aide. Sa communauté est régulièrement attaquée par des orcs et la situation devient intenable. Le chef du village est prêt à payer avec son bien le plus précieux les aventuriers qui résoudront ce problème.*

... et une fin

Écrivez maintenant la scène finale de votre scénario, celle qui résoudra l'intrigue. Un combat permet de clore une aventure en beauté, aussi n'hésitez pas. Imaginez un enchaînement qui vous plaît, un décor, des éléments dont on se souviendra. Cette scène

Force aveugle

L'entité adverse (voir **Quel est l'adversaire**, page précédente), cela peut aussi être la menace d'un phénomène imminent (météorite, naufrage, rupture de barrage) qui implique une mission claire (destruction, sauvetage, récupération-évacuation), mais cela implique une gestion du temps et du suspense, ce qui entre autres demande de savoir doser la pression sur les joueurs. Bref, une bonne alternative pour sortir des clichés, mais à éviter pour débiter. Vous pouvez toutefois l'utiliser comme motivation secondaire ou pour expliquer une situation paradoxale. Par exemple les villageois, assez nombreux, ne peuvent combattre les orcs car ils travaillent presque tous sur une digue qui doit être réparée avant la crue prochaine du fleuve voisin, prévisible d'ici quelques semaines ou jours...

Variante de l'exemple ci-contre : *les PJ sont en route vers un bourg à quelques jours de voyage. On leur conseille une route courte et sûre « à part quelques orcs isolés qui y passent parfois ». En chemin, c'est une horde nombreuse qu'ils croisent, les forçant à se réfugier dans le village victime des orcs.*

Récompenses motivantes

Pour motiver les PJ, en dehors d'un objet unique qui va surtout motiver un joueur, rappelez-vous toutes les bricoles « non magiques mais spéciales » qui auraient bien aidé vos personnages dans le passé : couteau suisse médiéval, corde extraordinairement résistante, torche qui se rallume même mouillée ou sans briquet, bourse totalement étanche, fiole incassable... Puis voyez si les commanditaires des PJ pourraient être des artisans spécialistes d'un tel équipement, qu'ils offriraient en un ou plusieurs exemplaires à chaque personnage. Si en plus vous trouvez une jolie raison locale pour avoir conçu ces objets (des mines inondées, et le fil spécial d'une araignée du coin) et une bonne raison de ne pas en faire commerce (éviter la concurrence), vous ferez pétiller les yeux de vos joueurs !

Des noms !

En dehors des PNJ principaux, nommez aussi les PNJ secondaires sans caractéristiques (servantes, palefreniers, boulangers, rebouteux, notables), et notez encore quelques noms pour des personnages à improviser sur le tas (et quelques prénoms pour les enfants s'il y en a). Pouvoir toujours répondre immédiatement à un PJ qui demande le nom d'un PNJ est d'un poids important dans l'immersion des joueurs !

ultime est la dernière que joueront vos joueurs et elle déterminera fortement l'impression qu'ils garderont de l'aventure au terme du scénario.

Ex. : *arrivés devant la pierre, les PJ découvrent qu'un démon (mineur) vit à l'intérieur. Il se matérialise devant eux et entame le combat, au fond de sa caverne. Dès que le démon sort de la pierre, des vagues d'énergie à l'odeur fétide (même pour les orcs) s'échappent vers l'extérieur et viennent ronger les parois de pierre autour des personnages alors qu'ils se battent. Une fois le démon vaincu, la pierre cesse d'irradier la magie mais la caverne risque de s'effondrer d'une minute à l'autre. Au dehors, les orcs paniqués s'enfuient en tous sens.*

De A à Z

Maintenant que sont posés le début de l'aventure et son dénouement, il reste à définir les étapes intermédiaires qui conduiront les PJ de l'un à l'autre. Le nombre de ces étapes conditionne la durée du scénario, ne soyez donc pas trop gourmand.

Ces scènes-clefs sont les socles de votre scénario. Quatre à six grandes scènes sont *a priori* un bon point de départ. Elles n'ont pas à s'enchaîner, et d'autres choses peuvent se passer entre chacune d'entre elles. Elles correspondent simplement aux grandes avancées de votre intrigue.

Il ne s'agit pas forcément de combats, mais simplement de passages obligés pour la bonne compréhension de l'intrigue et le bon déroulement de l'histoire.

Ex. : *d'abord, les PJ assistent à une attaque sur le village par quelques orcs. Ils doivent défendre deux paysans agressés puis suivre les orcs survivants (qui fuient dès que la moitié d'entre eux est vaincue) pour découvrir l'emplacement du camp de la tribu.*

Ensuite, ils assistent (en espion) à un rituel effectué par le chaman devant l'en-

trée de la grotte. Lors de cette cérémonie, ils peuvent comprendre que de nouveaux orcs rejoignent la tribu et grossissent ses rangs, et deviner que ce qui les attire est dans la grotte, où seuls quelques shamans semblent pouvoir entrer.

Puis ils se frayent un chemin jusqu'à la caverne bien protégée, discrètement, sans se faire remarquer par les orcs bien trop nombreux (prévoir des failles dans l'accès à la grotte).

Enfin, ils doivent explorer la caverne et arriver jusqu'à la pierre, tuant ou immobilisant le chaman avant de pouvoir se trouver face à l'objet de ce culte impie.

Éléments dynamiques

Enrichissez le scénario de quelques événements. Ils ne sont en rien obligatoires, mais permettent de donner du punch à l'aventure. Ils peuvent survenir de deux manières.

La plus réaliste mais la moins pratique est de les placer de façon chronologique : après X jours, il se passe Y. Cela a l'avantage de donner le sentiment d'un monde vivant où le temps passe. L'inconvénient est qu'avec des PJ qui prennent leur temps ou vont un peu vite, certains événements peuvent tomber à plat ou paraître incohérents.

La deuxième méthode consiste à placer des événements réactifs : une fois que X est arrivé, Y se produit. Cela apparaît plus linéaire, mais cela confère plus facilement au scénario une bonne dynamique.

Ex. : *une fois que les PJ ont découvert l'emplacement du camp, les orcs font prisonnière la fille du meunier qui se promenait non loin de leur campement, compliquant la donne pour les PJ.*

Aux jours 2, 3 et 5, les orcs attaquent le village. Si au jour 5, la fille du meunier n'a pas encore été enlevée, elle l'est.

La rédaction

La suite des scènes

Vous pouvez maintenant reprendre vos scènes, et toutes les écrire de façon chronologique. Le début, chaque grande étape, puis la fin. Si vous avez prévus des éléments réactifs, incorporez-les à votre texte.

S'il vous paraît logique qu'il y ait des scènes en plus (une discussion avec le chef du village, la visite d'un lieu, etc.), même si ces scènes ne sont pas indispensables, ajoutez les dans le texte. Celui-ci doit, au final, former une suite logique d'événements, ne sautez pas de A à C sans passer par B. Votre histoire doit avant tout être cohérente.

Cette étape, quoique chronophage, doit normalement être des plus simples. Détaillez les scènes, les décors, essayez de prévoir les questions de vos joueurs, préparez des descriptions car il s'agit d'instaurer une ambiance particulière à chaque scène (quelques mots clefs peuvent suffire, mais parfois un texte rédigé sera plus efficace).

Ex. : la rencontre avec le chef du village, après que les PJ aient été recrutés et qu'ils se soient rendus au village.

Maison du chef : bâtie en pierre sur deux étages, imposante au milieu des fermes, sur la place centrale. Les PJ sont reçus dans la grande salle, où des sièges confortables, bien que rustique, les attendent.

Chef : un homme dans la cinquantaine, style bucheron, vie au grand air, travailleur de ses mains. Il boite gravement. Présente bien, a des manières plutôt rudes et un parlé très franc.

Il explique la situation aux PJ : les orcs attaquent de plus en plus souvent et volent de plus en plus dans les granges et les greniers à grain.

La récompense : il la montre aux PJ. Belle épée bâtarde, bien entretenue, brillante. Une tête de griffon au pommeau et une garde représentant des ailes d'aigles.

Détection de la magie : elle est magique (épée +2).

La chronologie

Préparez une chronologie des événements. Souvent nécessaire pour avoir une vue d'ensemble de votre scénario, elle doit être schématique et très résumée (quelques mots pour chaque élément). N'y placez que les événements que vous pouvez dater avec précision.

Cette page de rappel vous sera utile si le temps joue contre les PJ ou si vous avez de nombreux événements survenant à date fixe.

Ex. : Jour -3 : les PJ sont engagés à la taverne. Jour 0 : ils arrivent au village. Jour 2 : les orcs attaquent le village. Jour 3 : les orcs attaquent le village. Jour 5 : fille du meunier enlevée (si pas avant).

Peaufiner

Enfin, il est temps d'ajouter les dernières touches à votre scénario.

Déterminez les caractéristiques et l'équipement de vos PNJ, nommez-les et donnez-en une description en quelques mots ; dessinez les plans des lieux utiles (surtout ceux à visiter, comme les repaires et « donjons », et ceux qui accueilleront des combats) et surtout, vérifiez que rien ne manque.

Vous ne pouvez pas tout prévoir, les joueurs ont l'esprit tordu. Mais si vous avez jusqu'ici suivi toutes les étapes, vous avez accompli le plus gros du travail.

Vous devez maintenant vous préparer à votre partie. Juste avant de jouer, n'hésitez pas à vous relire, afin d'avoir le maximum de choses en tête. Comme il s'agit de vos notes, vous verrez que tout revient très vite (le fait d'écrire est un excellent moyen de se mettre les choses en mémoire). Bon jeu !

Tristan Blind

Citations

Là aussi pour donner vie à vos PNJ principaux, c'est un plus de leur trouver un tic de langage. L'un commence toutes ses phrases par « Bon, alors... », l'autre, impressionné, donne du « Mes Seigneurs » aux PJ, un troisième perd le fil de son discours « et je...heu... qu'est-ce que disais ? Ah oui.. », un autre encore se lamente « Misère, quoi encore, pitié, oh la la... » ou jure « Palsambleu » ou invoque une déité « Par Bélénos »...



Univers Fantasy

Chroniques Oubliées se conjugue entre un système de jeu générique et des règles spécifiques par univers de jeu. Voici de nouvelles options de jeu pour jouer dans l'univers médiéval-fantastique de Chroniques Oubliées Fantasy.

Les races

Vous trouverez ci-contre **trois nouvelles races** pour compléter le portrait de famille classique de la *fantasy*, ainsi que des suggestions pour vous aidez à mieux définir l'âge et les mensurations d'un personnage, en particulier s'il n'est pas humain.

Les profils

Vous trouverez dans les pages suivantes **six nouveaux profils** pour *CO fantasy* : l'arquebusier, le barbare, le chevalier, le druide, l'ensorceleur et enfin le nécromancien.

L'équipement

Deux pages d'équipement avec de nouvelles armes, dont la description et les règles pour l'utilisation des armes à poudre et une règle optionnelle pour les casques.

Vous trouverez également des options supplémentaires pour l'encombrement.

Laurent Bernasconi



Nouvelles races

Elfe noir

L'**elfe noir** est issu d'une culture elfique qui a fuit la surface du monde depuis des millénaires pour s'installer profondément sous terre. La société des elfes noirs y est devenue tyrannique et cruelle. Avec une peau d'ébène et des cheveux blancs ou très pâles, il est difficile de passer inaperçu et la vie à la surface sera donc parsemée d'embûches pour les rares individus à avoir fui les ténèbres. Tous les peuples se méfient des elfes noirs et les craignent. Quant aux nains et aux autres elfes, cela confine à la haine...

Carac : +2 DEX, -2 FOR

Capacité raciale •

Vision dans le noir :

Dans le noir total, l'elfe noir voit comme dans la pénombre jusqu'à 30 m.

Elfe sylvain

L'**elfe sylvain** est issu d'une culture différente de celle des hauts elfes. Légèrement plus petits, ils vivent au plus profond des forêts, s'abritant dans les arbres et vivant simplement de la chasse et de la cueillette. Moins arrogant que leurs cousins hauts elfes, ils sont cependant beaucoup plus méfiants. Ils maîtrisent particulièrement l'art du camouflage et l'utilisation de l'arc.

Carac : +2 DEX, -2 FOR

Capacité raciale •

Lumière des étoiles : pour un elfe sylvain, l'obscurité de la nuit sous la lumière des étoiles n'est que de la pénombre, où seuls les petits détails lui échappent.

Gnome

Le **gnome** est une créature de petite taille pourvue d'un gros nez, d'une bonne nature et d'une curiosité insatiable pour la magie et les sciences. C'est un compagnon souvent agréable bien qu'un peu original. Les nains et les halfelins l'apprécient, tandis que les « grandes » races se montrent plutôt indifférentes à son égard.

Carac : +2 INT, -2 FOR

Capacité raciale •

Don étrange : le gnome possède un talent inné pour les sciences, qu'elles soient occultes ou plus ordinaires.

Le joueur choisit une des deux options suivantes : soit son personnage gagne un bonus de +5 sur tous les tests d'INT, soit il choisit une capacité de rang 1 d'ensorceleur. Il peut utiliser ce sort sans pénalité avec une armure allant jusqu'à la chemise de maille.

Taille et poids

Ces quelques valeurs doivent vous permettre d'imaginer plus facilement les mensurations des personnages nouvellement créés.

Demi-elfe : de 1,50 m à 1,90 m, pour 40 à 80 kg.

Demi-orc : de 1,70 m à 2,10 m, pour 70 à 150 kg.

Elfe noir : de 1,50 m à 1,80 m, pour 40 à 70 kg. Les femmes ont tendance à être plus grande que les hommes chez les elfes noirs.

Elfe sylvain : de 1,40 m à 1,70 m, pour 30 à 60 kg.

Gnome : de 1 m à 1,20 m, pour 30 à 50 kg.

Halfelin : de 80 cm à 1 m, pour 20 à 30 kg.

Haut elfe : de 1,50 m à 1,80 m, pour 40 à 70 kg.

Humain : de 1,50 m à 2 m, pour 40 à 120 kg.

Nain : de 1,15 m à 1,35 m pour 50 à 100 kg.

Tenez compte de la valeur de FOR du personnage pour déterminer les mensurations, un personnage avec une haute FOR doit être proche des maximums raciaux.

Le poids indicatif pour les races les plus petites, gnomes, halfelins et nains, est volontairement bien plus élevé que celui d'un enfant humain de même taille. Leur carrure, leur densité osseuse et musculaire et pour finir leur force ne sont pas comparables...



Voies raciales

Notes

Les voies raciales sont des voies de prestige, et à ce titre elles peuvent donc être choisies à partir du niveau 8.

Le demi-elfe peut choisir entre la voie de l'homme ou la voie de l'elfe.

Âge des personnages

Vous trouverez ci-dessous l'âge moyen de début de carrière des personnages. Cette valeur sert surtout à donner un ordre d'idée pour les races non humaines, mais vous êtes libre de créer un personnage un peu plus jeune ou nettement plus vieux. L'espérance de vie est indiquée pour un individu ayant vécu dans des conditions optimales, la moyenne dans les sociétés humaines par exemple est souvent de la moitié de cet âge.

Race	Âge de départ	Espérance de vie
Demi-elfe	20+	150
Demi-orc	15+	60
Elfe noir	50+	400
Elfe sylvain	50+	350
Gnome	40+	250
Halfelin	20+	150
Haut elfe	80+	450
Humain	18+	100
Nain	40+	250

Voie du demi-orc

1. Force de la nature : le demi-orc gagne un bonus de +5 à tous les tests de FOR et ajoute son [Mod. de FOR] à son score total de PV.

2. Talent pour la violence : le joueur choisit une capacité de rang 1 de n'importe quelle voie de barbare, de guerrier ou de la voie de l'homme. Au rang 4 de la voie, choisissez une capacité supplémentaire de rang 2.

3. Critique brutal : les DM du demi-orc sont multipliés par 3 (au lieu de 2) lorsqu'il obtient une réussite critique sur une attaque au contact.

4. Attaque sanglante (L) : le demi-orc réalise une attaque de contact violente qui provoque une hémorragie. En plus des DM normaux, l'attaque produit un saignement qui inflige à la victime +1d6 DM à chaque tour suivant jusqu'à ce que la cible réussisse un test de CON difficulté [12 + Mod. de FOR] ou qu'elle soit soignée. On ne peut cumuler plusieurs effets de saignement.

5. Colosse : le demi-orc augmente ses valeurs de FOR et de CON de +2.

Voie de l'elfe noir

1. Enfant des ténèbres : l'elfe gagne un bonus de +5 en Initiative et aux tests de DEX dans le noir complet ou la pénombre. Il ne subit plus de pénalité d'attaque à distance dans la pénombre.

2. Société de caste : le joueur choisit une capacité de rang 1 d'une voie de nécromancien ou de guerrier pour un personnage mâle, d'une voie de prêtre ou de guerrier pour une femme. Il peut utiliser cette capacité en armure sans pénalité. Au rang 4 de la voie, il pourra choisir une capacité supplémentaire de rang 2.

3. Maîtrise des arbalètes : lorsqu'il utilise une arbalète de poing ou légère, l'elfe noir obtient une réussite critique sur un résultat de 19-20. Il sait manier ces arbalètes quel que soit son profil.

4. Combat à 2 armes : les elfes noirs sont passés maître dans l'art du combat à deux armes. Réaliser une attaque de chaque main (en utilisant 1d12) ne compte plus pour une action limitée. Le personnage peut remplacer ses tests d'attaque au d20 par une attaque au d12 de chacune des mains.

5. Supériorité elfique : l'elfe augmente ses valeurs de d'INT et SAG de +2.

Voie de l'elfe sylvain

1. Grâce elfique : l'elfe gagne un bonus de +5 en Initiative et à tous les tests de DEX.

2. Enfant de la forêt : le joueur choisit une capacité de rang 1 de n'importe quelle voie de druide ou de rôdeur. Il peut utiliser cette capacité en armure sans pénalité. Au rang 4 de la voie, il pourra choisir une capacité supplémentaire de rang 2.

3. Archer émérite : lorsqu'il utilise un arc, l'elfe sylvain obtient une réussite critique sur un résultat de 19-20 au d20. Il sait utiliser les arcs quel que soit son profil.

4. Flèche sanglante (L) : l'elfe fait une attaque à distance qui provoque une hémorragie. En plus des DM normaux, la flèche produit un effet de saignement qui inflige à la victime +1d6 DM à chaque tour suivant jusqu'à ce que la cible réussisse un test de CON difficulté [12 + Mod. de DEX] ou qu'elle soit soignée. On ne peut cumuler plusieurs effets de saignement.

5. Supériorité elfique : l'elfe augmente ses valeurs de DEX et SAG de +2.

Voie du gnome

1. Petit pote : le gnome est un compagnon sympathique et difficile à

prendre pour quelqu'un de dangereux ou de mal intentionné. Il gagne un bonus de +5 à tous les tests de CHA.

2. Don occulte : le joueur choisit une capacité de rang 1 ou 2 de n'importe quelle voie d'ensorceleur. Il peut utiliser cette capacité en armure sans pénalité. Au rang 4 de la voie, il pourra choisir un autre sort supplémentaire de rang 2.

3. Insignifiant : le gnome sait comment échapper aux attaques des grandes créatures comme les géants. Contre les grandes créatures, il gagne un bonus de +2 en DEF et contre les très grandes et plus, il obtient un bonus de +4.

4. Merveille technologique : le gnome sait utiliser les arbalètes (et les armes à poudre si votre MJ autorise leur usage) quel que soit son profil. Il ajoute son Mod. de DEX aux DM qu'il inflige avec ces armes.

5. Bonne nature : le gnome augmente ses valeurs de CON et de CHA de +2.

Voie du halfelin

1. Petit veinard : le halfelin peut relancer un dé de son choix une fois par combat. Au rang 3 de la voie, il peut esquiver une attaque de son choix par combat (après avoir pris connaissance des DM).

2. Résistance légendaire : le halfelin obtient un bonus de +5 à tous ses tests de CON et un bonus de +5 en DEF contre la magie.

3. Bon pour le moral : un halfelin qui mange bien est un halfelin heureux. À chaque repas où le personnage boit ou mange un met de qualité, il récupère 1d6 PV. Une fois par jour, s'il participe à un véritable festin ou s'il fait une bonne sieste (au moins 1 heure en plein après midi), il récupère [2d6 + niveau] PV !

4. Perception : le halfelin obtient un bonus de +5 à tous les tests de perception et de discrétion. Il peut ajouter son Mod. de DEX aux DM à la fronde et il sait utiliser cette arme quel que soit son profil.

5. Vif et alerte : le halfelin augmente ses valeurs de DEX et de CON de +2.

Voie du haut elfe

1. Grâce elfique : l'elfe gagne +5 à tous les tests de CHA et de déplacement silencieux.

2. Talent pour la magie : le joueur choisit une capacité de rang 1 de n'importe quelle voie de magicien ou d'ensorceleur. Il peut utiliser cette capacité en armure sans pénalité. Au rang 4 de la voie, il pourra choisir un sort supplémentaire de rang 2.

3. Force d'âme : l'elfe est immunisé à la peur et au sommeil magique. Il obtient un bonus de +5 en DEF contre les attaques magiques et à tous les tests de SAG destinés à résister à la magie.

4. Immortel : l'elfe n'a besoin que de la moitié du repos, de la nourriture ou de la boisson d'un humain normal pour être en pleine forme. Il est immunisé aux effets des poisons et des maladies.

5. Supériorité elfique : l'elfe augmente ses valeurs d'INT et de SAG de +2.

Voie de l'humain

1. Adaptable : après avoir raté un test de Carac., le personnage obtient un bonus de +5 au test pour recommencer la même action au prochain tour.

2. Loup parmi les loups : le personnage gagne +1 aux DM lorsqu'il combat un adversaire

humanoïde. Ce bonus passe à +2 au rang 4 de la voie.

3. Versatile : le personnage obtient une capacité de rang 1 de n'importe quel profil au choix du joueur ou une capacité de rang 2 d'un profil de la même famille que le sien.

4. Incroyable : une fois par tour, lorsqu'une attaque fait tomber le personnage à 0 PV, ce dernier peut effectuer un test d'attaque (du même type) opposé à celui de l'adversaire. En cas de réussite, le personnage esquive ou résiste à cette attaque et ne subit aucun DM.

5. Polyvalence : le personnage augmente de 2 points la valeur de sa caractéristique la plus faible, ainsi que la valeur d'une autre caractéristique au choix.

Voie du nain

1. Résistance : le nain gagne un bonus de +5 à tous ses tests de CON.

2. Solide comme un roc : le nain réduit tous les DM subis de 2 points (mais il subit toujours au moins 1 point de DM par attaque reçue). Ce bonus est cumulable avec d'autres sources de réduction des DM comme la Peau d'acier du barbare. Au rang 4, la réduction passe à 3 points.

3. Haches et marteaux : le nain gagne un bonus de +1 en attaque et aux DM lorsqu'il utilise une hache ou un marteau de guerre. Il sait utiliser ces armes quel que soit son profil.

4. Résistance à la magie : chaque fois que le personnage est la cible d'un sort (sauf un sort de zone), le joueur lance 1d6 : sur un résultat supérieur au rang du sort, il peut en ignorer les effets.

5. Ténacité : le nain augmente ses valeurs de CON et de SAG de +2.

Arquebusier

Dé de vie

On utilise **1d8** pour déterminer les PV de l'arquebusier.

Armes & armures

L'arquebusier sait manier toutes les armes de contact à une main, les armes à distance et les armes à poudre. Il peut porter jusqu'à la chemise de maille et ne manie pas de bouclier.

Poudre ou pas poudre ?

Ce personnage utilise des armes à feu et peut être joué dans un cadre équivalent à la Renaissance ou au XVII^e siècle, mais si votre contexte de jeu ne le permet pas, vous pouvez remplacer la pétoire par une arbalète de poing, le mousquet par une arbalète lourde et la couleuvrine par une baliste... Supprimez la voie des Explosifs et remplacez-la par la voie de Maître d'arme du guerrier, en la limitant aux arbalètes. Le nom du profil devient alors « Arbalétrier »

Pour plus d'informations sur le fonctionnement des armes à poudre, consultez la partie *Équipement*, page 204.

L'arquebusier est un dur à cuir, un soldat ou un mercenaire habitué des champs de bataille. C'est un spécialiste du combat à distance et plus particulièrement des armes à feu.

Voie de l'artilleur

1. Mécanismes : l'arquebusier obtient un bonus de +1 par rang dans cette voie à tous les tests visant à réparer ou à comprendre des mécanismes (cela inclut le fait de désamorcer des pièges mécaniques et de manipuler des armes de siège). Il peut appliquer ce bonus à tous les tests d'attaque avec des armes de siège (baliste, couleuvrine, canon, trébuchet, catapulte, etc.).

2. Tir de semonce (L) : après avoir raté une attaque à distance au tour précédent, l'arquebusier déclare qu'il s'agissait d'un tir de semonce. À ce tour, il tire sur la même cible et obtient +5 à son test et +1d6 aux DM sur sa première attaque.

3. Tir de barrage (L) : l'arquebusier met en joue une cible sur laquelle il a l'initiative et attend. Si elle se déplace ce tour, il effectue une attaque à distance. En cas de succès la victime choisit entre deux possibilités : soit elle subit des dégâts doublés, soit elle ne se déplace pas et ne subit pas de dégâts, perdant son tour de jeu.

4. Couleuvrine (L) : l'arquebusier obtient une couleuvrine, un petit canon portatif qui nécessite la mise en place d'un trépied (ou d'un appui). Utiliser cette arme demande une action limitée et ne peut avoir lieu qu'une seule fois par combat. Sur un test d'attaque à distance réussi, elle inflige [4d6 + Mod. de DEX] DM. La portée maximale de cette arme est de 100 mètres et sa portée minimale de 10 mètres.

5. Feu nourri : lorsqu'il utilise le Tir de barrage, l'arquebusier peut affecter jusqu'à [1 + Mod. de DEX] cibles différentes dans le même tour. Toutes les cibles doivent être dans une zone frontale de 20 mètres de large au maximum. Chaque cible donne lieu à un test d'attaque à distance indépendant.

Voie des explosifs

Chaque jour l'arquebusier peut utiliser un nombre de charges explosives égal au rang dans la voie. Ces charges permettent indifféremment d'utiliser les capacités Démolition, Piège explosif ou Boulet explosif.

1. Chimiste : l'arquebusier sait fabriquer sa propre poudre et d'autres substances explosives, et obtient un bonus de +2 par rang à tous les tests de chimie ou d'alchimie. Les armes à poudre du personnage ne présentent plus de risque de « faire long feu » ou d'explosion et le joueur ne lance plus de « dé de poudre ».

2. Démolition : l'arquebusier peut préparer un explosif qui lui permet de démolir facilement des structures. Il lui faut 3 tours complets pour préparer et poser son explosif. Celui-ci inflige à la structure 2d6 DM par rang dans la voie et 1d6 par rang dans un rayon de 6 m autour (en ignorant la moitié de la RD de la structure. Voir *DM aux structures*, page 180).

3. Poudre puissante : l'arquebusier sait préparer lui-même une poudre plus puissante, il ajoute +10 m à la portée et +2 aux dégâts de toutes ses armes à poudre.

4. Piège explosif (L) : il faut un tour complet à l'arquebusier pour installer un piège qui explose dans un rayon de 3 m en infligeant 5d6 DM (test de DEX difficulté 15 pour ne subir que la moitié des DM). L'arquebusier peut choisir entre deux modes de déclenchement, soit avec un retardateur allant de 1 à 10 tours au choix, soit à l'intrusion de toute créature dans une

zone de 1 m autour du piège. Cette seconde solution nécessite 1 tour de préparation supplémentaire et un personnage attentif peut détecter et éviter le piège avec un test de SAG difficulté [12 + Mod. d'INT de l'arquebusier].

5. Boulet explosif (L) : l'arquebusier sait fabriquer et lancer de petites boules de métal munies de poudre et d'une mèche. Un tel projectile a une portée de 20 m et explose dans un rayon de 5 m en infligeant 5d6 DM. Les victimes qui réussissent un test de DEX difficulté [12 + Mod. de DEX] réduisent ces DM de moitié.

Voie du champ de bataille

1. Action concertée : une fois par tour, l'arquebusier peut échanger son initiative avec celle d'un personnage volontaire. S'il cède son Initiative à un personnage plus lent, il gagne un bonus de +1 sur ses tests d'attaque à ce tour. Ce bonus passe à +2 au rang 4 de la voie.

2. À couvert (L) : jusqu'à son prochain tour, l'arquebusier divise par 2 les DM des attaques à distance et de zone qu'il reçoit, et peut se déplacer de 20 m. Un compagnon de l'arquebusier peut profiter de cette aptitude s'il a son accord et reste à son contact.

3. Combattant aguerri : l'arquebusier peut choisir n'importe quelle capacité de rang 2 d'une voie de guerrier de son choix et gagne 3 PV supplémentaires. Il peut choisir une capacité de rang 1 seulement et gagne alors 6 PV au lieu de 3.

4. Combat de masse : l'arquebusier obtient une action de mouvement ou une action d'attaque supplémentaire à chaque tour si le combat implique au moins 10 créatures (en comptant l'arquebusier et ses alliés).

5. Constitution héroïque : l'arquebusier augmente son score de CON de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CON lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Voie du Pistolero

1. Plus vite que son ombre : si son arme à poudre est prête (chargée et tenue en main), l'arquebusier peut tirer avec un bonus de +10 à son Initiative.

2. Cadence de tir : recharger une péroire ou un mousquet devient une action de mouvement. Dans le cas d'une arbalète de poing ou d'une arbalète légère, l'action devient gratuite. À partir du rang 5 dans la voie, il peut recharger deux armes en une seule action.

3. Tir double (L) : l'arquebusier est capable de tirer avec une péroire dans chaque main sans pénalité. Si l'arquebusier décharge simultanément ses deux armes sur la même cible, il fait un seul test à +2 en attaque (mais il lance séparément les DM). Le joueur peut choisir de ne pas effectuer les deux tirs simultanément, afin, par exemple, de pouvoir tirer sur une autre cible s'il tue la première. Dans ce cas, il n'obtient pas de bonus en attaque.

4. As de la gâchette : lorsqu'il atteint une DEF de 25 ou plus sur son attaque à distance avec une arme à poudre ou une arbalète, l'arquebusier ajoute +1d6 aux DM de son attaque.

5. Dextérité héroïque : l'arquebusier augmente son score de DEX de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de DEX lui est demandé, et conserver le meilleur résultat.

Voie de la précision

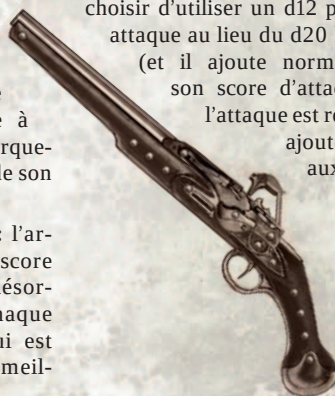
1. Joli coup ! : l'arquebusier ignore les pénalités normalement appliquées lorsque la cible est à couvert (généralement -2 à -5).

2. Tir précis : l'arquebusier ajoute un bonus de +1 aux DM des armes de tir jusqu'à une portée de 20 m. Ce bonus passe à +2 au rang 4 de la voie.

3. Défaut dans la cuirasse (L) : l'arquebusier passe un tour complet à analyser le point faible de son adversaire et à viser. Au tour suivant, il peut faire ses attaques à distance sur cette cible contre une DEF de [10 + Mod. de DEX de la cible]. Au lieu de cela, le joueur peut aussi choisir d'ignorer la réduction des DM (RD) d'une créature (dans ce cas la DEF n'est pas modifiée).

4. Tir parabolique : l'arquebusier est capable de réaliser un tir à longue distance sans pénalité : il double la portée des armes à distance. Il peut aussi tirer jusqu'au triple de la portée indiquée avec une pénalité de -5 en attaque et aux DM. Cette capacité ne modifie pas la portée de Tir précis.

5. Tir mortel : pour une attaque à distance, l'arquebusier peut choisir d'utiliser un d12 pour son attaque au lieu du d20 habituel (et il ajoute normalement son score d'attaque). Si l'attaque est réussie, il ajoute +2d6 aux DM.



Barbare

Dé de vie

On utilise **1d12** pour déterminer ses PV.

Armes & armures

Le barbare sait manier toutes les armes au contact et à distance, sauf les arbalètes et les armes d'une technologie trop complexe. Il peut porter jusqu'à l'armure de cuir et manier le bouclier.

Le **barbare** est un combattant sauvage issu d'une culture primitive. Il affronte ses ennemis avec rage sans se cacher derrière une lourde armure.

Voie de la brute

1. Argument de taille : le barbare ajoute son rang à son score de PV maximum ainsi qu'à ses tests de CHA et à ceux de ses alliés au contact pour les tests de négociation, de persuasion ou d'intimidation. Allez savoir pourquoi, sa simple présence donne de la force aux arguments de ses alliés...



2. Tour de force : le barbare peut temporairement décupler ses ressources physiques pour faire usage d'une force prodigieuse. Il peut ainsi soulever une charge incroyable, briser une épée, tordre des barreaux ou défoncer une porte d'un seul coup de poing. Il obtient un bonus de +10 à un test de FOR, mais cela lui coûte 1d4 PV.

3. Attaque brutale (L) : le barbare effectue une attaque au contact avec une pénalité de -2 en attaque et +1d6 au DM. Au rang 5 de la voie, il peut choisir une pénalité de -5 pour obtenir +2d6 aux DM.

4. Briseur d'os : les coups critiques du barbare sont terribles et provoquent des handicaps durables. Le barbare obtient un critique sur 19 et 20 au résultat du d20 en attaque au contact. Lorsqu'il obtient un critique, en plus des DM doublés, il inflige une pénalité de -2 à tous les tests d'attaque, de FOR et de DEX de sa victime. Cette pénalité affecte la cible jusqu'à ce qu'elle soit complètement guérie.

5. Force héroïque : le barbare augmente sa valeur de FOR de +2 et il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de FOR lui est demandé et garder le meilleur résultat.

Voie du pagn

1. Vigueur : le barbare est un athlète capable de prouesses physiques extraordinaires, il obtient un bonus de +2 par rang à ses tests de course, de saut ou d'escalade.

2. Peau de fer : le barbare est particulièrement endurci, il reçoit un bonus de DEF égal à son Mod. de CON.

3. Tatouages : le barbare possède un tatouage magique qui améliore ses performances physiques. Au choix : taureau (+5 aux tests de FOR), ours (+5 aux tests de CON), panthère (+5

aux tests de DEX) ou chouette (+5 aux tests de SAG).

4. Peau d'acier : le barbare ne sent plus la douleur et ignore les égratignures, il réduit tous les DM subits de 3 points. Il subit toujours au moins 1 point de DM pour chaque attaque reçue.

5. Constitution héroïque : le barbare augmente sa valeur de CON de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CON lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Voie du pourfendeur

1. Réflexes félins : le barbare obtient un bonus de +1 par rang dans cette voie à son score d'initiative et à tous les tests de DEX destinés à esquiver un danger (boule de feu, souffle, pièges, etc.).

2. Charge (L) : si le barbare se déplace d'au moins 5 mètres en ligne droite (20 m maximum), il effectue une attaque au contact avec un bonus de +2 en attaque et +1d6 aux DM.

3. Enchaînement : chaque fois que le barbare réduit un adversaire à 0 PV avec une attaque de contact, il bénéficie d'une action d'attaque gratuite sur un autre adversaire au contact.

4. Déchaînement d'acier (L) : le barbare peut parcourir 10 m en ligne droite et porter une attaque à chaque adversaire qu'il croise sur son passage. Il ne peut cependant terminer son déplacement à un endroit occupé par un ennemi.

5. Attaque tourbillon (L) : une fois par combat, le barbare tourne sur lui-même en assénant des attaques à toutes les cibles au contact. Il inflige automatique-

ment des DM correspondant à l'arme utilisée (plus tous les bonus habituels) à toutes les cibles dans un rayon de 5 m autour de lui.

Voie du primitif

1. Proche de la nature : le barbare obtient un bonus de +1 par rang dans la voie aux tests de survie, de discrétion ou d'observation en milieu naturel.

2. Armure de vent : le barbare obtient un bonus en DEF égal à son rang dans la voie lorsqu'il ne porte aucune armure.

3. Vigilance : le barbare possède des sens très affûtés, il est difficile de le surprendre, il gagne un bonus de +5 à tous les tests pour détecter les pièges (mécaniques ou magiques) ou les embuscades. Il est immunisé aux Attaques sournoises du voleur, à l'Embuscade du rôdeur ou à toute capacité similaire d'une créature.

4. Résistance à la magie : le barbare est capable de résister à la magie. Lorsqu'il est la cible d'un sort, une fois par tour, il peut faire un test d'attaque magique (Mod. de SAG) opposé à celui du sort. En cas de réussite, il n'en subit pas les effets.

5. Vitalité débordante : Le barbare guérit à une vitesse presque surnaturelle. Tant qu'il lui reste au moins 1 PV, il récupère 1d6 PV par heure, de nuit comme de jour.

Voie de la rage

1. Cri de guerre (L) : une fois par combat, le barbare pousse un hurlement qui effraie ses adversaires. Les ennemis dont la FOR et les PV maximum sont inférieurs à ceux du barbare subissent un malus de -2 à leurs

tests d'attaque au contact contre le personnage, pour le reste du combat.

2. Défier la mort : lorsque le barbare subit des DM d'une attaque qui devrait l'amener à 0 PV, il peut effectuer un test de CON difficulté 10. En cas de réussite, il conserve 1 PV. La difficulté augmente de 10 pour chaque blessure supplémentaire reçue par la suite. S'il est enragé il obtient un bonus de +10 à ces tests.

3. Rage du berserk (L) : le barbare entre dans une rage sanguinaire pour le reste du combat, ce qui le rend particulièrement dangereux. Il obtient un bonus de +2 en attaque et +1d6 aux DM sur toutes ses attaques au contact, mais subit un malus de -4 en DEF et ne peut fuir ou attaquer à distance. S'il veut stopper la rage avant d'avoir éliminé tous les ennemis en vue, le barbare doit réussir un test de SAG difficulté 13 (un seul essai par tour).

4. Même pas mal : lorsqu'il subit un coup critique, cela a pour effet de décupler la rage du barbare. Il peut immédiatement entrer en *Rage* ou en *Furie* (action gratuite), et gagne un bonus de +1d6 aux DM de ses attaques au contact pour les 3 prochains tours. Le joueur note également les DM infligés par l'attaque critique à part : le barbare ne perdra ces PV qu'à la fin de la rage.

5. Furie du berserk (L) : au lieu de la *Rage du berserk*, le barbare peut entrer s'il le souhaite en *Furie du berserk*, qui lui donne +3 en attaque et +2d6 aux DM pour une pénalité en DEF de -6. La difficulté du test de SAG pour sortir prématurément de cet état passe à 16.

Chevalier

Dé de vie

On utilise **1d10** pour déterminer ses PV.

Armes & armures

Le chevalier sait manier toutes les armes de contact, mais il dédaigne les armes à distance qu'il considère comme des armes de couard.

Il sait manier le bouclier et peut porter toutes les armures jusqu'à l'armure de plaques complète (DEF +8).

Le chevalier est un noble guerrier errant, monté sur un puissant destrier et protégé par une armure lourde. Il parcourt la campagne en quête de torts à redresser et d'occasions de mettre son courage à l'épreuve.

Voie du cavalier

1. Fidèle monture : le chevalier possède un puissant destrier (Initiative 13, DEF 14, PV 20, FOR +3, DEX +2, CON +3, INT -3, SAG 0, CHA -2). C'est un cheval de guerre bien dressé qui comprend les ordres simples.

À cheval, il peut ajouter un déplacement de 10 m avant ou après une action normale (par exemple faire 10 m et une action limitée).

2. Cavalier émérite :

lorsqu'il est en selle, le chevalier gagne un bonus de +2 en attaque au contact, et sa monture obtient une DEF égale à celle du chevalier. Monter ou descendre de cheval est désormais une action gratuite.

3. Monture magique :

le chevalier obtient une monture magique, qui peut apparaître et disparaître depuis un autre plan à volonté. Il peut l'invoquer à tout moment (c'est une action limitée) et elle apparaît alors pour se mettre à son service. Lorsqu'il la laisse au moins une heure dans son plan d'origine, elle guérit l'ensemble de ses PV.

4. Charge (L) : à cheval, le chevalier peut effectuer un déplacement de 40 m en ligne droite, et une attaque de contact placée au moment son choix. Il doit parcourir au moins 10 m avant d'attaquer, mais peut réaliser le reste du déplacement à sa guise. Le joueur lance deux d20 à son test d'attaque et garde le meilleur résultat, tout en ajoutant +1d6 aux DM. Une créature située sur la trajectoire de la charge doit réussir un test de FOR difficulté 18 ou être contrainte de céder le passage en subissant 1d6 DM. Si elle réussit ce test, la *Charge* est bloquée et le tour du chevalier se termine.

5. Monture fantastique : le chevalier obtient une monture volante (pégase, griffon, hippogriffe, drake, etc.). Init 15, DEF 16, PV 20 + [2 × niveau], Att +8, DM 1d6+4. Lorsqu'il est en selle, le chevalier peut faire attaquer sa monture une fois par tour (action gratuite), à la même Initiative que lui, avec un score d'attaque égal à son niveau +3. En vol, la monture couvre une distance de 50 m par action de déplacement. Les capacités de la *Monture magique* s'appliquent également.

Voie de la guerre

1. Armure sur mesure : l'armure du chevalier est parfaitement ajustée, aussi il n'ajoute que la moitié de sa DEF à la difficulté des tests pour lesquels l'armure inflige une pénalité (de même pour les casques).

2. Encaisser un coup (L) : le chevalier se place de façon à dévier un coup sur son armure. À son tour, il fait seulement une action d'attaque ou une action de mouvement. Par la suite, à tout moment avant son prochain tour, il peut retrancher aux dégâts subits suite à une attaque au contact un total égal au Mod. de DEF de son armure (plus d'éventuels bonus de magie et de bouclier).



3. Coup de bouclier : le chevalier peut effectuer à chaque tour une attaque au bouclier avec un d12 au lieu du d20 (action gratuite) qui inflige [1d4 + Mod. de FOR] DM.

4. Frappe lourde (L) : le chevalier effectue une attaque au contact avec 1d12 au lieu du d20 (en ajoutant normalement son score d'attaque). Si l'attaque est réussie, il ajoute +2d6 aux DM. Il ignore la moitié de la réduction des DM de la créature (RD), si elle possède cette capacité.

5. Force héroïque : le chevalier augmente sa valeur de FOR de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de FOR lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Voie du héros

1. Ignorer la douleur : une fois par combat, le chevalier peut noter à part les DM subit par une attaque. Il n'en subira les effets que lorsque le combat sera terminé.

2. Piqures d'insecte : lorsqu'il porte une armure lourde (demi-plaques ou plus), le chevalier réduit les DM subits par les attaques à distances d'un montant égal au rang atteint dans cette voie.

3. Laissez-le-moi ! : le chevalier met un point d'honneur à combattre le leader ennemi. Lorsqu'il peut aisément être identifié dans un groupe d'au moins 4 créatures, le chevalier lui inflige +1d6 DM par attaque.

4. Seul contre tous (L) : le chevalier sait faire face à de nombreux adversaires, en tentant de profiter d'une éventuelle faille dans leur garde. Chaque fois qu'un des adversaires l'attaque, il bénéficie d'une action d'attaque immédiate contre celui-ci (valable même si la créature l'attaque plusieurs fois).

5. Charisme héroïque : le chevalier augmente sa valeur de CHA de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CHA lui est demandé et conserver le meilleur résultat.

Voie du meneur d'homme

1. Sans peur : le chevalier est immunisé aux attaques de peur et il offre un bonus de [2 + Mod. de CHA] à tous ses alliés contre ce type d'effet.

2. Intercepter : une fois par tour, le chevalier peut encaisser un coup à la place d'un allié à ses côtés. Il utilise sa DEF plutôt que celle de la cible initiale et retranche aux DM son rang dans la voie.

3. Exemple : une fois par tour, le chevalier permet à un allié qui combat le même adversaire que lui de relancer le d20 d'un test d'attaque, s'il s'agissait d'un échec.

4. Ordre de bataille : le chevalier donne des ordres tactiques pertinents au cœur de la bataille. Une fois par tour, il octroie une action supplémentaire gratuite à un allié en vue (une action de mouvement ou une action d'attaque, mais pas une action limitée).

5. Charge fantastique (L) : une fois par combat, à l'initiative du chevalier, lui-même et tous ses alliés en vue bénéficient immédiatement d'un déplacement d'un maximum de 20 m en ligne droite, suivi d'une action d'attaque avec un bonus de +3 au test de réussite et +1d6 aux dégâts. Résolvez d'abord tous les déplacements en commençant par le chevalier, puis par ordre d'initiative. Ensuite effectuez toutes les attaques dans le même ordre.

Voie de la noblesse

1. Éduqué : le chevalier sait lire et écrire, il gagne +1 par rang

dans la voie à tous les tests d'INT et de CHA.

2. Autorité naturelle : le chevalier obtient un bonus égal à [1 + Mod. de CHA] en Initiative et en DEF. De plus, il bénéficie d'un bonus de +5 aux tests de CHA réalisés pour donner des ordres ou intimider.

3. Écuyer : le chevalier dispose d'un écuyer à son service (Initiative 14, Défense 14, PV 13, Att +3, DM 1d8+1). Il est absolument loyal à son maître et lui sert de serviteur, il s'occupe de sa monture et de son équipement, prépare le campement, panse les blessures, etc. Grâce à l'écuyer, les armes du chevalier sont parfaitement affûtées et infligent des critiques sur 19 ou 20. De plus, le chevalier, sa monture et jusqu'à [1 + Mod. de CHA] alliés récupèrent 2d6 PV supplémentaires chaque nuit s'ils profitent des services de l'écuyer. Tous les frais sont pris en charge par la capacité. Si l'écuyer vient à mourir, le chevalier en prendra un autre à son service au niveau suivant.

4. Massacrer la piétaille : le chevalier ajoute +1d6 aux DM contre la piétaille. S'il y a au moins 4 créatures aux statistiques semblables impliquées dans le combat, elles sont assimilées à de la piétaille (même si leur nombre est par la suite réduit à moins de 4 au cours du combat). Les grandes créatures et les cavaliers ne sont jamais considérés comme de la piétaille.

5. Formation d'élite : le chevalier possède les moyens et la culture nécessaire pour obtenir une formation dans n'importe quel domaine qui lui sied. Choisissez une capacité de rang 1 à 3 dans n'importe quel profil issu de la famille des combattants ou des voyageurs.

Druide

Dé de vie

On utilise **1d8** pour déterminer ses PV.

Armes & armures

Le druide sait manier la dague, le bâton, l'épieu, le javelot et l'arc court. Il peut porter l'armure de cuir et peut manier le petit bouclier en bois (DEF+1).

Attaque magique

Le druide utilise son Mod. de SAG pour calculer son score d'attaque magique.

Le druide est un prêtre de la nature qui défend sa pureté originelle et tire ses pouvoirs de la vie, des animaux et des plantes.

Voie des animaux

1. Langage des animaux : le druide peut communiquer avec les animaux qui, en général, se comportent avec lui de manière amicale. Il gagne un bonus de +2 par rang à tous les tests destinés à influencer un animal. La communication reste primitive et limitée à l'intelligence de l'animal et à son point de vue (prédateur, proie, etc.).

2. Nuée d'insectes (L) : en réussissant un test d'attaque magique (portée 20 m), le druide libère sur sa cible une nuée d'insectes volants qui piquent, aveuglent et la suivent pendant [5 + Mod. de SAG] tours. La victime subit 1 point de DM par tour et un malus de -2 à toutes ses actions. Les DM de zone détruisent la nuée.

3. Le guetteur : le druide reçoit un oiseau de proie comme compagnon animal. Il possède un lien télépathique avec lui et peut percevoir par ses sens avec un bonus de +5 aux tests basés sur la perception.

Aigle : DEF 15, PV [il les partage avec ceux de son maître]. Attaque de contact = [attaque magique du druide], DM 1d4+1.

4. Masque du prédateur (L) : lorsqu'il est sous l'effet de ce sort, le druide prend les traits d'un fauve ou d'un loup. Il gagne son Mod. de SAG en Initiative, en attaque et aux DM et peut voir dans la nuit (comme un elfe) pendant [5 + Mod. de SAG] tours.

5. Forme animale (L) : le druide peut prendre la forme d'un animal d'une taille inférieure ou égale à la sienne. Il conserve sa DEF et ses PV, il acquiert les Carac. et les capacités naturelles de la forme choisie (le vol pour un oiseau, la respiration aquatique pour le poisson, etc.). Le druide peut reprendre sa forme humaine lorsqu'il le désire (L).

Voie du fauve

1. Vitesse du félin : le druide gagne +1 par rang dans la voie en Initiative et aux tests de course, d'escalade ou de saut.

2. Panthère : le druide apprivoise une panthère (ou un puma) qui lui obéit au doigt et à l'œil.

Panthère : Init 18, DEF 15, PV [5 par rang], attaque au contact = [niveau du druide], DM 1d6+2, FOR +2, DEX* +4, CON* +1, INT -3, SAG* +3, CHA -2

3. Attaque bondissante (L) : le druide parcourt jusqu'à 30 m et bénéficie d'un bonus de +5 au test d'attaque et de +1d6 aux DM contre sa cible. Il doit se déplacer d'au minimum 5 m en ligne droite pour faire cette attaque, qui ne peut par ailleurs être réalisée qu'à son premier tour du combat.

4. Grand félin : la panthère devient un animal fabuleux, ou est remplacée par un félin plus grand (tigre, lion).

Félin fabuleux : DEF 17, DM 1d8+4, FOR +4, DEX* +3, CON* +3, INT -3, SAG* +3, CHA -1. Lorsque le druide atteint le niveau 8, le félin peut utiliser Attaque bondissante. Au niveau 12, il peut attaquer deux fois par tour (action limitée). Le druide peut également communiquer avec son félin par télépathie, et le guérir à distance en dépensant ses propres PV (-1 PV au druide par PV octroyé au félin).



5. Les sept vies du chat : cette capacité ne peut être utilisée que sept fois, et pas plus d'une fois par niveau. Lorsque que les PV du druide tombent à 0 ou qu'il meurt, le druide peut choisir d'ignorer ce qui a provoqué la mort ! Le MJ et le joueur doivent se mettre d'accord et trouver une raison plausible (ou pas !) pour expliquer la survie du personnage, et le faire réapparaître immédiatement ou un peu plus tard dans l'aventure si nécessaire.

Voie de la nature

1. Maître de la survie : le druide obtient un bonus de +2 par rang dans la voie à tous les tests basés sur la survie en milieu naturel (survie, vigilance, discrétion, etc.).

2. Marche sylvestre : non seulement le druide ne subit aucune pénalité de déplacement en terrain difficile (neige, boue, broussailles, pente abrupte, etc.) mais en plus, il obtient un bonus de +2 en attaque et en DEF lors d'un combat dans ces conditions.

3. Résistant : le druide obtient une réduction de DM égal à son rang contre toutes les sources de dégâts « naturels » : froid, chaleur, chutes, poisons... mais aussi aux DM provoqués par les animaux ou les insectes (même géants).

4. Bâton de druide (L) : le druide combat avec les deux extrémités de son bâton de bois nouveaux. Lorsqu'il utilise cette capacité, il effectue deux attaques de contact infligeant 1d6 DM + son Mod. de FOR ou de DEX (au choix) par attaque.

5. Constitution héroïque : le druide augmente sa valeur de CON de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CON lui ait demandé et conserver le meilleur résultat.

Voie du protecteur

1. Baies magiques (L) : le druide doit se trouver devant un buisson ou un arbre vivant. Son incantation fait pousser [1d6 + Mod. de SAG] fruits qu'il peut cueillir. Chaque fruit offre l'équivalent d'un repas et rend [1d6 + niveau du druide] PV à celui qui le consomme. Les effets de ces fruits ne fonctionnent qu'une fois par jour et par personnage.

2. Forêt vivante (L) : la forêt s'éveille dans un rayon d'1 km par rang et devient une alliée du druide pendant les 12 prochaines heures. Dans ce périmètre, les ennemis du druide sont désorientés et gênés par les branches et les racines. Ils divisent leur déplacement par deux et subissent une pénalité de -5 en Initiative et à tous les tests de survie, d'orientation, de perception ou de discrétion. Si deux druides essayent d'influencer la forêt, c'est celui dont le niveau est le plus élevé qui l'emporte.

3. Régénération (L) : la cible touchée par le druide guérit 3 PV par tour pendant [niveau du druide + Mod. de SAG] tours. Ce sort ne peut pas affecter une créature plus d'une fois par jour.

4. Forme d'arbre (L) : une fois par combat, le druide peut se transformer en arbre de petite taille (environ 4 m de hauteur) pendant [5 + Mod. de SAG] tours. Il prend les mêmes caractéristiques que l'arbre animé (voir plus loin), mais conserve ses propres PV. Sous cette forme, il ne peut pas parler mais peut utiliser les sorts des voies du protecteur et des végétaux.

5. Sagesse héroïque : le druide augmente sa valeur de SAG de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de SAG lui ait demandé et conserver le meilleur résultat.

Voie des végétaux

1. Peau d'écorce (L) : la peau du druide prend la consistance de l'écorce. Il gagne +1 en DEF par rang dans la voie pendant [5 + Mod. de SAG] tours.

2. Prison végétale (L) : le druide peut commander à la végétation de pousser et bloquer ses ennemis (mais pas ses alliés) dans une zone de 10 m de diamètre (portée 20 m) pendant [5 + Mod. de SAG] tours. Entravées, les cibles subissent un malus de -2 en attaque et en DEF, et ne peuvent pas se déplacer. Chaque tour, une créature peut se libérer avec un test de FOR difficulté [10 + Mod. de SAG].

3. Animation d'un arbre (L) : une fois par combat, le druide peut animer un arbre en le touchant. Il combat pendant [niveau du druide] tours.

Arbre animé : Init 7, DEF 13, PV [6/rang], attaque de contact = [niveau du druide], DM 1d6+3, Déplacement 10 m par tour. Réduction de DM de 10 sauf contre les armes tranchantes et le feu (réduction de DM de 5).

4. Gland de pouvoir (L) : une fois par combat, le druide peut lancer un gland sur une cible (portée 10 m). En cas d'attaque magique réussie, la victime se transforme en statue de bois pendant [2d6 + Mod. de SAG] tours. Sous cette forme elle ne peut agir et ne ressent rien. Sa DEF passe à 10 mais elle gagne une réduction des DM de 10. Le sort s'achève dès que la cible perd plus de 10 PV.

5. Porte végétale (L) : une fois par jour, le druide peut pénétrer dans le tronc d'un gros arbre et sortir de celui d'un autre arbre appartenant à la même forêt et situé à une distance maximum de [Mod. de SAG] x 10 km.

Ensorceleur

Dé de vie

On utilise **1d4** pour déterminer ses PV.

Armes & armures

L'ensorceleur sait manier la dague et le bâton. Il ne peut porter aucune armure (sauf si elle est faite de tissu) et ne peut pas manier le bouclier.

Attaque magique

L'ensorceleur utilise son Mod. de CHA pour calculer son score d'attaque magique.

L'ensorceleur tire son pouvoir d'un talent inné pour la magie. Il pratique une magie subtile mais possède peu de sorts de destruction massive.

Voie de l'air

1. Murmures dans le vent (L) : l'ensorceleur chuchote un message que son destinataire peut entendre immédiatement s'il se trouve à moins de 100 m par rang dans la voie. L'ensorceleur doit connaître sa cible ou la voir.

2. Sous tension (L) : l'ensorceleur se charge d'énergie électrique pendant [5 + Mod. de CHA] tours. Toute créature qui le blesse ou le touche reçoit une décharge infligeant 1d6 DM. Il peut également délivrer une décharge électrique (attaque magique, portée 10 m) infligeant [1d6 + Mod. de CHA] DM.

3. Télékinésie (L) : l'ensorceleur peut déplacer dans les airs un objet inerte ou une cible volontaire (par exemple lui-même) dont le poids n'excède pas 50 kg par rang, à une portée de 20 m et pendant [5+Mod. de CHA] tours. L'objet peut être déplacé de 10 m par tour par une action de mouvement. Il est possible de faire tomber un objet sur une cible surprise (DM = 1d6 tous les 50 kg).

4. Foudre (L) : l'ensorceleur produit un éclair sur une ligne de 10 m. Toutes les créatures sur la trajectoire sont soumises à un test d'attaque magique et subissent [4d6 + Mod. de CHA] DM en cas de réussite. Les victimes peuvent tenter un test de DEX difficulté [12 + Mod. de DEX] pour ne subir que la moitié des DM.

5. Forme éthérée (L) : l'ensorceleur et tout son équipement

deviennent translucides et intangibles pendant [5 + Mod. de CHA] tours. Sous cette forme, il peut passer à travers murs et obstacles et ne peut subir aucun DM physique.

Voie de la divination

1. 6^{ème} sens : l'ensorceleur gagne un bonus de +1 par rang dans la voie en Initiative et en DEF, ainsi qu'un bonus de +2 par rang à tous les tests pour éviter d'être surpris.

2. Détection de l'invisible (L) : pendant [5 + Mod. de CHA] tours, l'ensorceleur peut détecter les créatures invisibles ou cachées à moins de 30 m et détecter si un sort de *Clairvoyance* affecte l'endroit. Aveuglé, ce sort lui permet de voir normalement.

3. Clairvoyance (L) : l'ensorceleur peut voir et entendre à distance ce qui se passe dans un lieu qu'il connaît, tant qu'il reste concentré (action limitée à chaque tour). Les créatures présentes ont droit à un test de SAG difficulté [12 + Mod. de CHA] : en cas de réussite, elles se sentent observées.

4. Prescience : une fois par combat, à la fin d'un tour, le joueur peut décider que tout ce qui c'est passé durant ce tour n'était que la vision d'un futur possible. On rejoue alors le tour depuis le début : les autres personnages ne peuvent pas changer leurs actions, contrairement à l'ensorceleur qui bénéficie d'un bonus de +10 en Initiative et en DEF.

5. Hyperconscience : l'ensorceleur augmente ses valeurs de SAG et d'INT de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de SAG ou d'INT lui ait demandé et conserver le meilleur résultat.

Voie de l'envoûteur

Note : une victime qui résiste aux sorts de cette voie y est immunisée pendant 24 h.

1. Injonction (L) : l'ensorceleur donne un ordre simple (mais pas dangereux pour elle) que la victime doit pouvoir comprendre. Il doit réussir



un test d'attaque magique (portée 20 m) en opposition à un test d'attaque magique de la cible (ou attaque au contact si la créature n'en a pas). En cas d'échec, la cible doit exécuter l'ordre au cours de son prochain tour.

2. Sommeil (L) : [1d6 + Mod. de CHA] cibles dans une zone de 10 m de diamètre (portée 20 m) et dont le score max de PV ne dépasse pas le score d'attaque magique de l'ensorceleur sombrent dans l'inconscience pendant [5 + Mod. de CHA] minutes. Il est possible de les réveiller en les giflant (action d'attaque).

3. Confusion (L) : en réussissant un test d'attaque magique (portée 20 m), l'ensorceleur désoriente sa cible pendant [3 + Mod. de CHA] tours. Chaque tour, lancer 1d6 : **1-3** la victime n'agit pas, **3-6** elle attaque la créature la plus proche (au hasard). Chaque fin de tour, elle fait un test de SAG difficulté [10 + Mod. de CHA] pour mettre fin au sort.

4. Amitié (L) : si l'ensorceleur réussit un test d'attaque magique (portée 10 m) contre le score max de PV d'une cible humanoïde, celle-ci se comporte comme un ami de longue date tant qu'elle n'est pas attaquée. Elle peut résister au sort avec un test de SAG difficulté [12 + Mod. de CHA], renouvelable une fois par jour.

5. Domination (L) : en réussissant un test d'attaque magique (portée 20 m) en opposition contre un test d'attaque magique de la cible (ou d'attaque au contact si la créature n'en a pas), l'ensorceleur prend contrôle de son esprit pendant [1d4 + Mod. CHA] minutes. Son propre corps devient inactif. La victime peut résister au sort avec un test de SAG difficulté [10 + Mod. de CHA] à chaque fois qu'elle subit des DM. Si la créature meurt pendant la domination, l'ensorceleur réintègre son corps et subit 1d6 DM.

Voie des illusions

1. Image décalée (L) : pendant [5 + Mod. de CHA] tours, lorsqu'une attaque le touche, l'ensorceleur lance 1d6 : sur **5-6**, il ne subit pas les DM.

2. Mirage (L) : l'ensorceleur crée une illusion visuelle et sonore immobile d'une durée de [5 + Mod. de CHA] minutes (ou tours si l'illusion est animée). Le volume maximum de l'illusion est de 10 m de côté par rang dans la voie (portée 500 m). Divisez ces paramètres par 10 si l'illusion est animée. Interagir avec l'illusion la fait disparaître.

3. Imitation (L) : l'ensorceleur peut prendre l'apparence d'une créature de taille proche (+ ou - 50 cm) qu'il voit au moment de l'incantation. Durée [5 + Mod. de CHA] minutes. Toucher l'ensorceleur (une attaque ou non) met fin au sort.

4. Dédoublage (L) : sur une attaque magique réussie (portée 20 m), l'ensorceleur crée un double translucide de la cible pendant [5 + Mod. de CHA] tours. Le double est sous le contrôle de l'ensorceleur. Il possède les mêmes caractéristiques que l'original mais seulement la moitié de ses PV et tous les DM qu'il inflige sont divisés par deux. Il disparaît si ses PV tombent à 0. Une créature ne peut être dédoublée qu'une fois par combat.

5. Tueur fantasmagorique (L) : ce sort invoque les pires terreurs d'une créature vivante et lui fait croire à sa propre mort. L'ensorceleur doit réussir un test d'attaque magique (portée 20 m) en opposition à un test d'attaque magique de la cible (ou attaque au contact si la créature n'en a pas). La victime fait un test de SAG difficulté [10 + Mod. de CHA] pour résister. En cas d'échec, elle tombe à 0 PV. En cas de succès, elle perd l'équilibre et tombe par terre. Une

créature ne peut être la cible de ce sort qu'une fois par jour, et l'ensorceleur ne peut pas affecter un personnage ou une créature de niveau supérieur au sien.

Voie de l'invocation

1. Familier : l'ensorceleur choisit un petit animal (corbeau, chat, furet, serpent...). Il peut utiliser les sens de son familier et communiquer avec lui à distance illimitée. Il gagne de plus +2 en Initiative lorsque son familier est en vue.

Familier : DEF [ensorceleur], Init [ensorceleur], PV [il les partage avec ceux de son maître], ils forment une cible unique pour les attaques de zone. FOR -4, DEX +3, CON 0, INT -2, SAG +1, CHA -2.

2. Serviteur invisible (L) : ce sort crée une force invisible pendant [5 + Mod. de CHA] minutes. Le serviteur peut effectuer à distance des tâches simples ne nécessitant pas de test de réussite et aucun score de caractéristique supérieur à 10 (portée 20 m).

3. Mur de force (L) : l'ensorceleur crée un mur de force indestructible (portée 10 m, maximum 5 m de haut et 10 m de long), ou bien un hémisphère de 3 m de rayon centré sur lui-même. Le sort dure pendant [5 + Mod. de CHA] tours.

4. Arme dansante (L) : le sort crée une lame d'énergie lumineuse pendant [5 + Mod. de CHA] tours. Dès le premier tour, l'ensorceleur peut lui ordonner d'attaquer une cible de son choix (action gratuite, portée 20 m). L'attaque magique de la lame = attaque magique de l'ensorceleur, [1d8 + Mod de CHA] DM.

5. Charisme héroïque : l'ensorceleur augmente sa valeur de CHA de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test de CHA lui ait demandé et conserver le meilleur résultat.

Nécromancien

Dé de vie

On utilise **1d4** pour déterminer ses PV.

Armes & armures

Le nécromancien sait manier la dague et le bâton. Il ne peut porter aucune armure (sauf si celle-ci est faite de tissu) et ne peut pas manier le bouclier.

Attaque magique

Le nécromancien utilise son Mod. d'INT pour calculer son score d'attaque magique.

*Le **nécromancien** est un lanceur de sort qui s'intéresse aux forces obscures et aux pouvoirs de la mort.*

Voie du démon

1. Malédiction (L) : grâce à un test d'attaque magique réussi (portée 20 m) la cible effectue tous ses tests avec deux d20 et garde le moins bon résultat. Le sort prend fin dès qu'elle a raté trois tests (sans limite de temps). Si la cible possède une capacité lui permettant de lancer deux dés sur un test, elle ne lance plus qu'un dé.

2. Aspect de la succube (L) : le nécromancien acquiert une beauté fascinante pendant [5 + Mod. d'INT] tours. Il gagne un bonus de +5 aux tests de CHA ainsi qu'une attaque de contact nécessitant un test d'attaque magique et qui inflige [1d4 + Mod. de CHA] DM. Ces DM sont transformés en PV au bénéfice du nécromancien (sans dépasser son score max de PV).

3. Pacte sanglant : par une action gratuite, le nécromancien sacrifie 1d4 PV et gagne immédiatement un bonus de +3 sur un jet de d20 de son choix ou en DEF contre une attaque. Au rang 5 de cette voie, il peut sacrifier 2d4 PV pour faire passer ce bonus à +5.

4. Aspect du démon (L) : le nécromancien prend l'apparence d'un démon pendant [5 + Mod. d'INT] tours. Il gagne un bonus de +2 en attaque au contact, en DEF et à tous les tests physiques (FOR, DEX, CON). Il peut faire deux attaques de griffe à 1d6+4 DM par tour, en action limitée (une

seule en action d'attaque). Ne se cumule pas avec l'Aspect de la succube.

5. Invocation d'un démon (L) : une fois par combat, en sacrifiant 1d6 PV, le nécromancien invoque un démon à son service pendant [5 + Mod. d'INT] tours.

Démon : Init 16, DEF 17, PV [3 par niveau du nécromancien], Attaque [niveau du nécromancien], DM 1d8+4. Le démon est capable de voler (20 m). Quand le nécromancien atteint le niveau 10, le démon peut attaquer deux fois par tour (par une action limitée).

Voie de la mort

Les sorts de cette voie n'affectent pas les créatures non vivantes (golem, élémentaires, mort-vivants...).

1. Siphon des âmes : chaque fois qu'une créature meurt à moins de 20 m du nécromancien, il récupère 1d6 PV.

2. Masque mortuaire (L) : pendant [5 + Mod. d'INT] tours, le nécromancien prend l'apparence de la mort. Il est immunisé aux attaques qui n'affectent que les vivants et à la plupart des pouvoirs des mort-vivants (de plus, ceux-ci le prennent pour l'un des leur). Il retranche 2 points à tous les DM physiques subits et divise par deux tous les DM de froid.

3. Baiser du vampire (L) : ce sort nécessite la réussite d'un test d'attaque magique (portée 50 m). La cible subit [1d8+Mod. d'INT] DM et le nécromancien récupère autant de PV (sans dépasser son score max de PV).

4. Briser les cœurs (L) : le nécromancien fait mine de broyer le cœur de sa victime. Il doit réussir une attaque magique (portée 20 m) et inflige [5d6 + Mod. d'INT] DM. La victime divise les DM par deux si elle réussit un test de CON difficulté [10 + Mod. d'INT].

5. Mot de mort (L) : le nécromancien doit réussir un test d'attaque magique contre le score max de PV de sa cible (portée 10 m). La victime doit réussir un test de CON difficulté [10 + Mod. d'INT] ou tomber à 0 PV.



Voie de l'outre-tombe

1. Peur (L) : le nécromancien effectue un test d'attaque magique contre une cible (portée 20 m). Celle-ci doit réussir un test de FOR ou de SAG (au choix) difficulté [10 + Mod. d'INT] ou fuir pendant [1d4 + rang] tours (le MJ peut garder cette durée secrète). Une créature ne peut subir les effets de ce sort qu'une fois par combat.

2. Animation des morts (L) : le nécromancien anime le cadavre d'un humanoïde de taille moyenne, décédé depuis moins d'une heure. Le zombi comprend les ordres « Attaquer », « Suivre », « Garder » et « Pas bouger ».

Zombie : Init 8, DEF 10, PV 12, Att +3, DM 1d4+1, se déplace à 50% de la vitesse normale. Le zombi se dégrade et perd 1PV par minute. Le nécromancien peut contrôler un zombi par rang. Un zombi détruit tombe en poussière.

3. Putréfaction (L) : en réussissant un test d'attaque magique (portée 10 m), le nécromancien fait pourrir les chairs de sa victime, infligeant [1d6 + Mod. d'INT] DM. La victime subit un malus de -2 à tous ses tests pour le reste du combat, à moins de réussir un test de CON difficulté [12 + Mod. d'INT].

4. Ensevelissement (L) : une fois par combat, si le nécromancien réussit un test d'attaque magique (portée 20 m), le sol s'ouvre sous les pieds d'une cible de taille moyenne et l'enterre vivante. Tant qu'elle est ensevelie, elle subit 2d6 DM par tour, ne peut agir ni être la cible d'attaques extérieures. À son tour, elle peut tenter de sortir de terre en réussissant un test de FOR ou de DEX (au choix) difficulté [13 + Mod. d'INT]. Si elle tombe à 0 PV, elle reste enterrée et décède au tour suivant. Chaque personne qui creuse pour l'aider lui octroie un bonus de +2 sur son test.

5. Armée des morts (L) : une fois par jour, le nécromancien peut invoquer d'innombrables squelettes émergeant du sol pour attaquer ses ennemis pendant [niveau du nécromancien] tours. Les cibles situées dans un rayon de 20 m autour du nécromancien subissent automatiquement 3d6 DM par tour, à moins qu'elles n'utilisent une action limitée pour s'opposer aux squelettes (ce qui réduit les DM à 1d6). Les squelettes restent autour du nécromancien et se déplacent en même temps que lui dans une zone de 20 m de rayon. Tous les déplacements dans cette zone (même ceux des alliés) sont divisés par deux.

Voie du sang

1. Saignements (L) : le nécromancien doit réussir un test d'attaque magique (portée 10 m). Du sang s'écoule de la bouche, du nez, des oreilles et même des yeux de la victime, qui subit 1d6 DM par tour pendant [rang] tours.

2. Sang mordant (L) : pendant [5 + Mod. d'INT] tours, le sang du nécromancien se transforme en un acide qui gicle lorsqu'il subit une blessure. Chaque fois qu'un ennemi au contact le blesse, ce dernier subit 1d6 DM d'acide.

3. Exsangue : lorsque le nécromant tombe à 0 PV, il peut continuer à agir mais avec un malus de -2 à tous ses tests. Une nouvelle attaque réussie infligeant au moins 1 point de DM finira par l'achever !

4. Hémorragie (L) : si le nécromancien réussit un test d'attaque magique (portée 10 m), la victime saigne à la moindre blessure. Tous les DM des armes blanches infligées à la cible augmentent de 1d6 pendant [5 + Mod. d'INT] tours.

5. Lien de sang (L) : en réussissant un test d'attaque magique (portée 20 m), le nécromancien tisse un lien avec sa victime. Pendant [5 + Mod. de d'INT] tours, la

moitié des DM reçus par le nécromancien sont également subis par la cible et le nécromancien peut lui lancer un sort sans la voir.

Voie de la sombre magie

Le nécromancien obtient un bonus de +2 par rang à tous les tests d'INT basés sur les connaissances occultes.

1. Ténèbres (L) : le nécromancien invoque une zone fixe de ténèbres magiques, de 10 m de diamètre, pour une durée de [5 + Mod. d'INT] tours. Même les créatures capables de voir dans le noir sont aveugles dans cette zone.

2. Pattes d'araignée (L) : le nécromancien peut se déplacer de 10 m par action de mouvement sur les murs et les plafonds pendant [5 + Mod. d'INT] tours. S'il reste immobile, il peut lancer des sorts.

3. Strangulation (L) : en réussissant un test d'attaque magique (portée 20 m), le nécromancien étouffe une créature vivante et lui inflige [1d6 + Mod. d'INT] DM par tour pendant [rang] tours pourvu qu'il maintienne sa concentration par une action limitée. La victime subit un malus égal au nombre de tours d'effet de la Strangulation (-1 au premier tour, -2 au second, etc.) à tous ses tests. Si la victime sort du champ de vision du nécromancien, le sort prend fin.

4. Ombre mortelle (L) : l'ombre de la cible du nécromancien attaque son propriétaire pendant [3 + Mod. d'INT] tours (portée 20 m). L'ombre poursuit sa cible partout où elle se réfugie.

Ombre : 1 attaque par tour, att = att de la cible, DM = DM de la cible divisés par 2.

5. Intelligence héroïque : le nécromancien augmente sa valeur d'INT de +2. Il peut désormais lancer deux d20 à chaque fois qu'un test d'INT lui ait demandé et conserver le meilleur résultat.

Nouvel équipement

Conversion des trésors

L'échelle de valeur de l'équipement, des trésors et des récompenses de quête est différente de celle du *Système d20*.

Lorsque vous utilisez un scénario du commerce, divisez les valeurs monétaires par 10 pour obtenir l'équivalent pour *Chroniques Oubliées* et lorsqu'une somme est exprimée en po, convertissez-la en pa.

Équipement de départ

Arquebusier : pétoire, épée longue, dague, armure de cuir, 5 pa.

Barbare : hache à deux mains, 2 javelots, dague, armure de cuir, 5 pa.

Chevalier : épée longue, grand bouclier, lance de cavalerie, dague, demi-plaques (DEF +6), 5 pa.

Druide : dague, bâton, arc court, armure de cuir (DEF +2), 5 pa.

Ensorceleur : dague, bâton, potion de soins (1d8), 5 pa.

Nécromancien : dague, bâton, potion de soins (1d8), 5 pa.

Nouvelles armes

Toutes les armes présentées ci-dessous possèdent des particularités intéressantes ou offrent des bonus spéciaux. Leur utilisation peut également être un petit peu plus complexe en jeu pour les joueurs débutants.

Armes	DM	Prix
Arbalète à répétition(2)	2d4	20 pa
Couteau de lancer* (10 m)	1d4	3 pa
Épieu (2)	1d6	3 pa
Fléau	1d6	7 pa
Fléau à deux mains (2)	1d10	11 pa
Lance de cavalerie	2d6	12 pa
Mousquet (1) (2) (50m)	2d6	20 pa
Pétoire (1) (20m)	1d10	15 pa
Pique (2)	1d8	5 pa

(1) *Armes à poudre. Nécessite une action limitée pour être rechargée.*

(2) *Arme tenue à 2 mains*

* *Une dizaine de projectiles*

Arbalète à répétition : une arme assez lourde équipée d'un magasin de 5 carreaux sur sa partie supérieure. Elle ne nécessite pas d'action de rechargement contrairement aux autres arbalètes, mais requiert une FOR minimum de 14 pour être utilisée. Après 5 tirs, il faut la recharger, ce qui nécessite une action limitée par carreau.

Armes à poudre : les armes à poudre ne conviennent pas à tous les univers de jeu, elles sont soumises à l'autorisation du MJ.

Lorsqu'un personnage utilise une arme à poudre, il doit lancer 1d20 supplémentaire appelé « dé de poudre » (de couleur noire ou rouge pour symboliser la poudre), en même temps que son dé d'attaque.

Si le dé de poudre donne le même résultat que le dé d'attaque, l'arme fait « long feu » : la poudre de la charge n'est pas mise à feu, se consume trop lentement ou explose dans une gerbe de flammes sans propulser le projectile.

Dans tous les cas, l'attaque est un échec. Si le dé de poudre donne un résultat de 1, la poudre explose dans l'arme, en infligeant au tireur 1d6 DM. L'arme est inutilisable pour le reste du combat. Si le dé d'attaque et le dé de poudre donnent tous les deux un résultat de 1, l'arme explose, elle est détruite et le tireur subit 2d6 DM.

Couteau de lancer : ces armes de jets font peu de DM mais peuvent s'avérer dangereuses par leur nombre ou leur précision (convient aussi pour les shurikens). Seuls les bardes, les voleurs et les moines sont formés à leur maniement. Au prix d'une action limitée, un personnage peut au choix lancer plusieurs couteaux et infliger 2d4 DM, ou en lancer un seul avec précision et ajouter son Mod. de DEX aux DM. Ces armes ne sont pas utilisables en combat au contact.

Épieu : une lance courte (1,50 m environ) et massive, formidable pour la chasse. Elle offre un bonus de +2 en DEF contre les créatures seulement dotées d'armes naturelles et inflige 2d6 DM contre celles qui ne portent pas d'armure manufacturée.

Fléau : un manche prolongé par une chaîne au bout de laquelle est suspendue une boule d'acier, souvent hérissée de piques. Le fléau offre un bonus de +2 en attaque si l'adversaire utilise un bouclier.

Lance de cavalerie : conçue pour être utilisée uniquement à cheval, la lance de cavalerie mesure environ 3 m de long. Il faut prendre de l'élan pour l'utiliser à son plein potentiel. L'attaque doit donc avoir lieu après un déplacement pour obtenir les DM indiqués. Sinon, en combat au contact classique,

le cavalier se voit infligé une pénalité de -3 en attaque et aux DM.

Pique : une très longue lance de fantassin, destinée à recevoir les charges de cavalerie ou à attaquer depuis le second rang. La pique double ses DM contre une créature de grande taille qui vient de réaliser une charge ou une action de mouvement pour arriver au contact. Elle permet aussi d'attaquer en se tenant derrière un allié de taille normale, avec une pénalité de -5. Elle inflige également une pénalité de -5 en attaque dans toutes les autres conditions.

Les casques

L'utilisation des casques de façon indépendante permet surtout de personnaliser un peu plus l'armure des personnages. Vous pouvez utiliser ces règles avec les joueurs qui en expriment le souhait. Chaque casque comporte un score de réduction des dégâts (RD), cette valeur se retranche seulement aux DM lorsque le personnage protégé subit les effets d'une réussite critique en attaque.

Exemple : Lars encaisse un coup d'épée dont les DM sont de 1d8+2. Malheureusement pour lui, il s'agit d'une réussite critique et le dé fait un 7, il subit donc $(7+2) \times 2 = 18$ pts de DM ! Comme il porte un casque RD 6, il ne perd que 12 PV.

Le port du casque présente un inconvénient : son score de RD s'ajoute à la difficulté de tous les tests de SAG destinés à simuler la perception : détecter un bruit ou une créature cachée, échapper à une embuscade, etc.

Casques	RD	Prix
Calotte (cuir)	2	1 pa
Camail (chemise de maille)	4	3 pa
Casque (cotte de maille)	6	5 pa
Heaume (demi-plaques)	8	8 pa

Les différents profils ont accès aux casques qui correspondent aux armures qu'ils sont capables de porter, et indiquées entre parenthèses. Le barbare est une exception, puisqu'il peut porter tous les types de casque, surtout ceux qui comportent des pointes ou des cornes...

Achat de biens immobiliers

Ces quelques exemples vous permettront de vous faire une idée de la valeur de ce type de biens, si les personnages veulent investir dans la pierre. Bien entendu, ces prix peuvent baisser ou augmenter considérablement selon la qualité de l'environnement ou le caractère exceptionnel du lieu.

Bâtiment	Prix
Appartement (2 pièces)	250 po
Masure (3 pièces)	500 po
Suite (5 pièces)	1 000 po
Maison (6 pièces)	2 000 po
Villa luxueuse	10 000 po
Manoir	20 000 po
Place forte	60 000 po
Château	150 000 po
Palais	300 000 po

À l'auberge

Cidre, lait (verre)	1 pc
Cerveoise, bière (pinte)	2 pc
Hydromel, vin (verre)	5 pc
Grand cru (bouteille)	5-50 pa
Soupe et pain	1 pc
Repas avec viande	1 pa
Bon repas	5 pa
Banquet	10-100 pa
Nuit (dortoir)	5-10 pc
Nuit (chambre de 4)	1-2 pa
Nuit (chambre individuelle)	2-5 pa
Nuit (suite)	10-50 pa

Encombrement

Chroniques Oubliées n'étant pas un jeu simulationniste, nous avons fait le choix de ne pas tenir un décompte précis du poids de l'équipement transporté. L'encombrement des armures est déjà pris en compte par le malus d'armure. Pour les armes, considérez qu'un personnage peut en transporter jusqu'à [4 + Mod. de FOR], une arme à deux mains comptant pour deux. Une arme légère, comme une dague, peut être ajoutée à ce total. Si un personnage dépasse cette limite, infligez-lui un malus de -1 en Initiative et à tous ses tests par arme supplémentaire transportée. Pour le reste, essayez le plus souvent de faire appel au bon sens. Si vous en avez vraiment besoin, un personnage peut transporter une charge égale à environ [5 + CON + (Mod. de FOR x 5)] kg sans pénalité, et jusqu'au double avec un malus de -2 en Initiative et à tous ses tests. De plus il s'épuise deux fois plus vite et parcourt seulement la moitié de la distance normale chaque jour.



Malus d'armure

En plus de la pénalité aux tests de DEX, les armures peuvent infliger un malus égal à leur DEF au score d'Initiative du personnage. Cela permet de mieux simuler le fait que les personnages en armure sont plus lents que les autres. Il donne aux voleurs et aux magiciens un petit avantage sur les guerriers.

Bâtisses & Artifices n°2

L'AUBERGE DE LA GRIFFE (2^e partie)

VOUS ÊTES DANS UNE AUBERGE... ET ELLE EST À VOUS !

Le numéro 1 de Casus Belli vous a révélé la genèse et les entrailles de La Griffe, temple du bien vivre pour certains, terrain neutre diplomatiquement discret pour d'autres. Au-delà du clin d'œil - relancer la rubrique Bâtisses et Artifices en présentant une auberge - le but de l'affaire était avant tout de faire passer les aventuriers de l'autre côté du miroir en leur permettant de devenir propriétaires des lieux. C'est parti !

CHEZ LE NOTAIRE !

Arghan, l'aubergiste de la Griffe, est mort. Du fait de sa réputation, le Duc a aussitôt ordonné une autopsie, laquelle a conclu à une mort naturelle. Il a été inhumé dans la crypte à l'arrière de l'auberge, laissant la place à ses successeurs : les PJ. Mais au fait, comment sont-ils devenus propriétaires ? Vous trouverez ci-dessous quelques unes des possibilités, à bien adapter à vos joueurs, chacune comportant ses propres atouts et ses conséquences.

Quelle que soit l'option choisie, prenez le temps de bien poser les choses afin de faire de cette transition un moment important dans la vie des PJ. Outre les difficultés liées à l'acquisition, la découverte de la *Griffe* doit faire l'objet d'au moins une séance, et ce, même si les lieux leur sont déjà familiers en tant qu'habités. L'angle d'approche est désormais différent (locaux et surtout personnel). C'est le moment idéal pour bien faire comprendre que cela ne va pas être du gâteau, mais que le jeu en vaut la chandelle... l'occasion d'attiser la curiosité des joueurs peu enthousiastes de prime abord.

L'héritage familial : d'emblée en terrain hostile (y compris avec des employés méfiants), l'héritier se voit

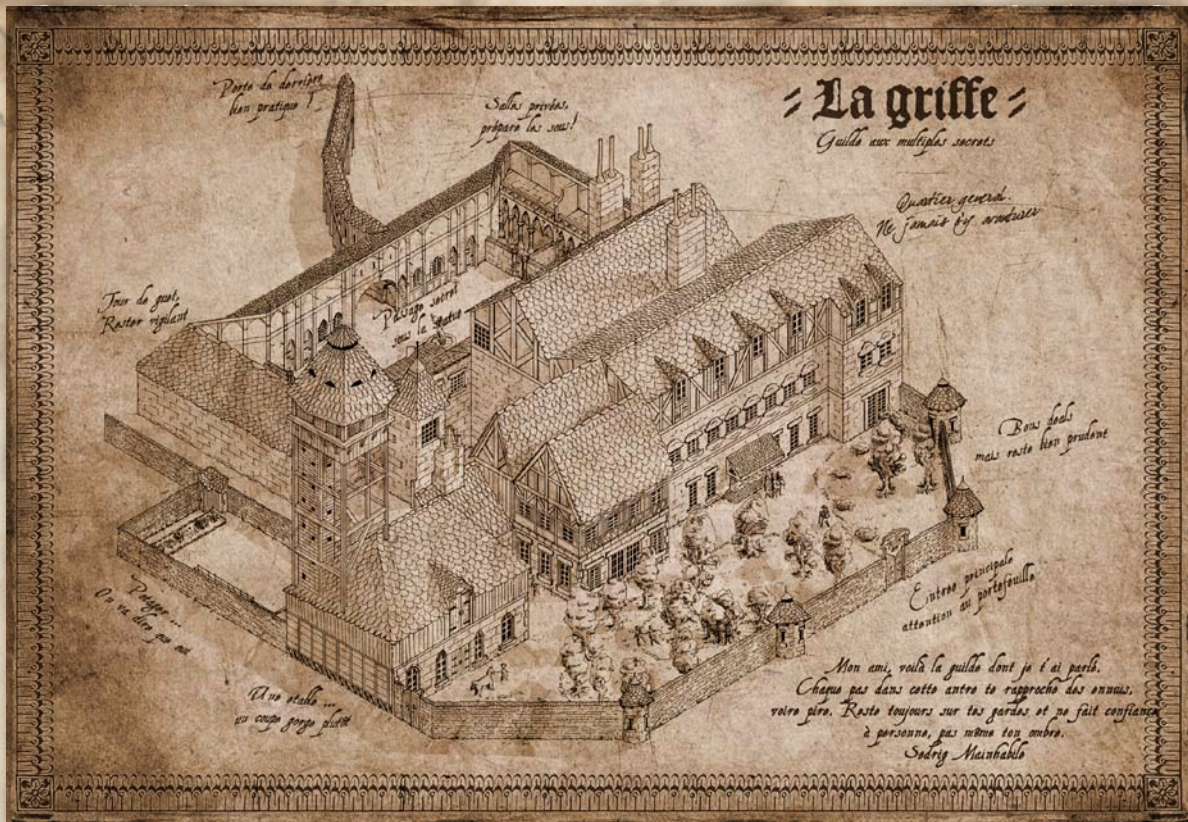
aussitôt proposer d'alléchantes offres de rachat agrémentées de menaces voilées permettant d'impliquer les autres PJ. Un ou plusieurs « cousins éloignés » plus ou moins véridiques peuvent aussi revendiquer une part du gâteau. Au-delà de l'escroquerie pure, comment composer avec un co-gérant, certes légal, mais caractériel et se prenant pour un dieu de l'hôtellerie ? Quant au reste de la famille, ça peut être une véritable meute de charognards. Si en plus, le PJ est bâlard...

Le testament : ici, pas question de famille, mais d'individus plus ou moins lambdas, désignés par Arghan pour une raison X ou Y. Cela met l'ensemble du groupe sur un pied d'égalité, avec cependant un élément essentiel : ils ne font PAS partie de la famille ! Cela n'empêchera pas quelques jaloux aigris de venir manifester leur déception.

Membre(s) de la Compagnie de la Griffe : prévoyez un ou deux scénarios pour rendre crédible cette appartenance « en amont ». C'est une solution simple et efficace, de par la légitimité de l'organisation. Testament ET appartenance à la compagnie sont les deux raisons qui vous simplifieront pour vous l'acceptation du « cadeau » par vos joueur...

L'achat : assez peu probable compte tenu de la valeur financière





et stratégique de la Griffe mais pour-quoi pas, après tout ? Reste à disposer de fonds importants et de la volonté d'en faire l'acquisition envers et contre tous. Cela se prépare loin en amont entre MJ et joueurs.

L'arnaque : se prétendre bâtard ou remplacer un mort que l'on a dépouillé d'une convocation notariale, la ficelle est connue. C'est une méthode qui promet du roleplay savoureux pour peu que la table soit composée de fins renards à qui vous aurez tendu quelques perches pour les motiver.

Gagné ! : la Griffe est gagnée au jeu ou suite à un pari avec l'héritier. L'affaire risque de dégénérer rapidement face à un mauvais perdant ou un maître-chanteur s'il y a eu tricherie. L'idée est aussi intéressante pour « éliminer » d'autres héritiers assez stupides pour se faire piéger.

Missionné ! : rien n'empêche l'intervention des acteurs du jeu politique de la Ville, à commencer par le Duc qui ne va certainement pas accepter n'importe qui à la tête de l'établissement. De gré ou de force, un des PJ devient une « marionnette » plus ou moins contrôlée par des bienfaiteurs aux motivations discutables.

DANS UNE AUBERGE ON PEUT...

Voilà, c'est fait, les PJ sont propriétaires. À première vue, une auberge, c'est un commerce tout simple où l'on mange, boit et dort. Il suffit théoriquement de fournir ces trois services et roulez jeunesse ! En fait, ce n'est pas si simple, car on fait pas mal de choses dans une auberge : ➔



**“ DIS-MOI
CE QUE TU
OUBLIES DANS
TA CHAMBRE,
JE TE DIRAI
QUI TU ES. ”**

— Blague entre
Giseldrulis et Erinna



Des choses que l'on peut savoir... mais qu'il faut impérativement cacher

La première condition pour ne pas tarir l'information est d'afficher une discrétion totale. Toute information secrète utile aux PJ doit donc être utilisée de manière détournée, qu'ils n'aient jamais l'air d'avoir abusé de confidences ou de la confiance de leurs hôtes.

- Tarifs et cours de denrées communes ou rares, d'objet, de services.
- États de santé des comtés et duchés de la région : bonnes ou mauvaises récoltes, ambiance sur les marchés, grands travaux, arrivées d'épidémies, curiosités climatiques.
- Intrigues et relations entre seigneurs voisins.
- Mouvements alentours de caravanes, de troupes, d'itinérants (nomades, saltimbanques, mercenaires, aventuriers)
- En ville : projets commerciaux ou immobiliers, travaux publics ou privés.
- Réputation, santé, derniers éclats des personnes publiques
- Intrigues en ville, luttes de pouvoir, accords secrets.
- Passage de personnalité étrangère (incognito ou non)
- Fortunes et déconvenues sentimentales, amours contrariées, trahisons, vengeance.
- Moral des habitants de la cité selon leur milieu.
- Projets et ambitions, espérances et révoltes des escoliers et étudiants laïques (et religieux dans une moindre mesure)

► **Boire et manger** : les essentiels, nourriture et boisson sont bien plus que de simples indices de satisfaction et de réputation pour l'établissement. Une rupture d'approvisionnement, une qualité médiocre ou un mauvais plat ouvriraient d'inquiétantes perspectives. Mais pourquoi ce petit vin monacal n'arrive pas ? Et où trouver une zyglutte et quatre kilos de bolets des neiges en plein été ? Quant à organiser et assurer la sécurité d'un banquet de trente personnalités importantes... Les PJ y ont bien sûr table ouverte, mais attention aux abus. En plus de chacun d'eux, comptez comme « normal » un invité par jour pour le groupe, soit un banquet de trente personnes par mois : au-delà, il leur faudra puiser dans leur propre bourse.

Dormir : si possible dans une relative sécurité. Passons sur la vermine (au sens large du terme, farfadets inclus) ainsi que sur les classiques tentatives de vols, d'assassinats ou de viols. Comment assurer une nuit paisible à une irascible mais importante personnalité alors que les escoliers font la fête juste sous sa chambre ? Comment expliquer que ce même personnage ait littéralement disparu de sa chambre au petit matin ? Et ce somnambule affamé qui confond la chambre 6 et la chambre 9 ?

Rencontrer d'autres gens : toutes sortes de rencontres, y compris entre gens qui ne sont pas censés se côtoyer. La configuration de la *Griffe* permet, sous la houlette d'Erinna et Giseldrulis (voir *CB#1*), moult entretiens discrets et parfois simultanées sans que quiconque ne s'en rende compte, entre dirigeants, chefs de guildes de corporations ou de malfrats, religieux, ambassadeurs et nobles étrangers. Il ne s'agit pas forcément de complots ou de scandales sulfureux, mais de la préparation d'un convoi à risque, du rachat sen-

sible d'une entreprise ou d'un rendez-vous entre tourtereaux de familles antagonistes. Les portes claquent, les quiproquos se gèrent au débotté et les malheureux PJ présents en voient de toutes les couleurs !

S'informer : on finit toujours par entendre parler des derniers potins, le cours du bœuf ou la dernière histoire concernant le bois des Âmes. L'alcool déliant les langues, il y a même de fortes chances d'en apprendre un peu plus qu'ailleurs. La *Griffe* est aussi l'endroit rêvé pour les rumeurs (pas forcément les plus exactes !). Un propriétaire est placé au centre d'un vaste réseau d'informations de toutes sortes (rumeurs, fanfaronnades d'ivrognes, confidences de domestiques, informations sur untel ou sur tel endroit, ressentis de la populace, etc.). Et si cela procure bien des avantages, cela comporte aussi des risques. Être « au courant », même très partiellement et/ou tout à fait fortuitement peut poser de sérieux cas de conscience (allons-nous être complices ou balances ?), voire faire du propriétaire un gêneur à éliminer.

Trouver / Donner du travail : vous êtes dans une auberge et un mystérieux individu vous propose une mission... Bon, ça, vous connaissez, comme client. En temps que propriétaire, vous avez des yeux et des oreilles. Vous pouvez aussi servir d'intermédiaire, car vous finirez par savoir qui fait quoi et comment. De là à embaucher vos propres indics et mercenaires pour vous aider dans vos affaires, il n'y a qu'un pas. Attention à bien doser entre votre nécessaire information et l'apparent respect des secrets de vos hôtes qui sinon discréditeraient votre capital de confiance (ne pas doubler ou contrecarrer ouvertement une expédition conclue chez vous... qui peut d'ailleurs être un piège pour vous tester !)

Se divertir : certains se saoulent (ou pas...) puis provoquent une bonne petite bagarre. D'autres organisent une partie vaguement truquée pendant que quelques-uns s'affrontent amicalement en lançant des fléchettes. Tout ceci fait partie du quotidien et fonctionne plus ou moins tout seul. L'organisation de spectacles ou de divertissements est un aspect plus générateur de conséquences : réputation de la *Griffe*, ressernements des liens entre spectateurs, gratitude des artistes, mais aussi dérapages comme un monstre exhibé qui s'échappe et sème la terreur, un vol spectaculaire où tout accuse d'innocents acrobates, un poète/conteur subversif retrouvé noyé, une jalousie entre artistes, une pièce jugée diffamatoire, etc.

Se montrer : venir à la *Griffe* plus ou moins régulièrement est un bon moyen de faire passer un message, d'avoir un alibi ou d'être là où vous voulez qu'on vous trouve. Ceci draine des individus aux activités louables ou louches. Si leur réputation influe sur l'image de l'établissement, leur présence est un accès à des renseignements, à une main d'œuvre spécialisée ou à des contacts dans des sphères plus ou moins hermétiques, quitte à devoir gérer des clients peu fréquentables.

Se retrouver entre pairs : l'établissement est un point de rassemblement, un « QG ». Si la *Compagnie* est évidemment la référence la plus évidente, on peut parfaitement imaginer que la *Griffe* soit aussi le siège social de groupes locaux plus ou moins folkloriques, comme les *Hargneux irritables* et *Pugnaces souleurs* (arrivés 2^e au championnat inter-quartiers de soule l'année dernière)... (Si vous ne connaissez pas la soule, c'est un ancêtre du football et du rugby, avec tous les côtés « rugueux » de ce dernier sport).

ET DONC IL VA FALLOIR BOSSER !

Être un propriétaire sérieux et crédible n'est vraiment pas une sinécure, d'autant que l'établissement est assez imposant. En gros, il va falloir gérer une foulditude de choses de façon simultanée. Ou les déléguer, mais c'est quand même moins marquant. Au menu :

Approvisionnements : il ne s'agit pas seulement de la boisson et de la nourriture, mais aussi de tout ce dont on a besoin dans une auberge. Le domaine est vaste : chandelles, bois, vaisselle, draps, anti-vermine, fourrage, serpillières et tout le reste. Déléguer à Erinna est assurément la bonne chose à faire à condition de ne pas jouer avec elle au « chef-je-sais-tout » pour ensuite la laisser faire.

Du côté des fournisseurs, à nouvel interlocuteur, nouvelles conditions : prix, délais de livraison, quantités, qualité, conditionnement, etc. Il leur faudrait être fous pour ne pas essayer au moins une fois d'arnaquer ces petits nouveaux qui se lancent dans les affaires. Une négociation peut facilement motiver un scénario : le coût de livraison est prohibitif car il faut faire un détour pour éviter le bois des Âmes ? Qu'à cela ne tienne, nettoisons l'endroit !

Par ailleurs, il existe toutes sortes de causes pouvant entraver les approvisionnements : la météo, un raid de brigands, un accident matériel, une taxe qui augmente, un décès, etc. Face à l'adversité, comment vont se comporter les PJ avec leurs fournisseurs ? Les aider ? Les remplacer au risque de s'attirer des rancunes ? Faire un peu de contrebande ? Arghan avait instauré un système très « parrain » avec ses fournis- ➔



Hôtes invisibles et désinformation

Erina gère les chambres, les itinéraires et les lieux de rencontre des « invisibles », c'est à dire des hôtes qui ne sont pas censés être là ni se rencontrer (et qui se prêtent plus ou moins bien à ses directives pourtant vitales). Mais c'est toutefois l'imaginative, discrète et observatrice Giseldrulis qui invente les fausses informations destinées à donner le change aux indiscrets et aux espions. Elle connaît bien son monde, et utilise toutes les rumeurs urbaines vraies ou fausses pour masquer les identités réelles de ses hôtes.

Double vie

Il n'est pas superflu ni ridicule que les PJ portent des postiches légers (ou se rasant s'ils sont barbus) et des accessoires (chapeau, gants, cols, fausse bedaine) modifiant sensiblement leur apparence lorsqu'ils sont à la *Griffe*. Ils éviteront ainsi d'être reconnus lors de leurs quêtes au loin et empêcheront que leurs « mauvaises » actions sur l'image de l'auberge.



seurs : toper avec lui revenait à s'assurer des ventes régulières toujours au juste prix et surtout, s'accompagnait d'une « garantie d'assistance » en cas de coup dur. Les PJ agiront-ils de même ? Hériteront-ils de la confiance d'Argan ou devront-ils faire leurs preuves ?

Sécurité : c'est entendu, les murs de la *Griffe* sont solides, les portes épaisses et Ermeth fait consciencieusement son job (Eulade beaucoup moins). La sécurité des personnes et des biens (plus relative) est donc assurée... tout comme les tentatives d'intrusions ou de chantage. Assurer la confidentialité des entrevues est autrement plus difficile. Reste que tout finit par se savoir et que de toute façon, un assassin motivé trouvera toujours une astuce pour esquiver les gardes.

Il est donc bien évident que les PJ vont ici aussi être « testés ». Après quelques petites péripéties, ils finiront bien par comprendre, tout comme Arghan avant eux, que la sécurité, c'est avant tout savoir ce qui se trame et agir préventivement.

Pour cela, il leur faut un bon réseau d'informateurs et parfois des spécialistes de la basse besogne. Graissage de pattes, discussions « amicales », confessions sur l'oreiller, petits services rendus, échanges de bons procédés, accords à la limite de la légalité, morale élastique. L'envers du décor de la *Griffe* n'est assurément pas aussi reluisant que l'avant. Les PJ accepteront-ils tout cela ?

Entretien : un bâtiment, ça s'entretient, surtout lorsque c'est un commerce. Ici aussi, il va falloir gérer les fournisseurs pour les matériaux et s'assurer qu'ils travaillent bien et dans les temps. Comme c'est bien souvent le cas en ville, les parties les plus résistantes ou les plus solides de la *Griffe* (soubassement et rez-de-chaussée, éléments de charpente, etc.) sont des matériaux de récupération issus de constructions plus anciennes, ayant leur propre vécu. Il existe donc une forte probabilité de se voir confronter à un élément « enchanté » (bêni, maudit, sandestin) ou susceptible d'être réclamé (« rendez-nous notre morceau d'autel sacré ! »).

Pour les petites réparations courantes, Colin est vraiment un bricoleur de talent et Théobert n'est pas en reste pour proposer des améliorations géniales supposées faciliter la vie de tous les jours. Ou pas. Pour le ménage, le personnel est là, mais un relâchement n'est pas inenvisageable. Même le parc à besoin d'être entretenu, tout comme certains endroits « sensibles » (étuve, latrines, etc.). À l'occasion, dégainez donc une inspection sanitaire ou la visite incognito du redouté Patekrys (du fameux *Guide Gwô & Milord* évidemment).

Personnel : certes, il constitue une petite famille, mais cela ne veut absolument pas dire que ses membres n'ont plus leur libre-arbitre. Les nouvelles conditions de travail ne conviennent pas ? Démision ! L'ambiance ne convient plus aux locataires ? Déménagement ! Et n'oubliez pas qu'un membre du personnel a une vie après le boulot, qu'il a ses joies et ses soucis, qu'il a besoin de congés, de formation, de faire des emplettes ou de mener des quêtes personnelles...

Ces quasi-PJ peuvent parfaitement être interprétés par un joueur épisodique ou servir à pallier l'absence d'un PJ habituel parce que blessé, parti en voyage, etc. De même, ils peuvent renforcer le groupe des PJ, à condition que ces derniers ne les considèrent pas comme de simples suivants. En conséquence, prenez le temps de leur créer une biche de perso complète, et surtout de bien réfléchir à l'historique, aux parts d'ombre et aux évolutions potentielles de chacun d'eux.

Extras : pour les fêtes et banquets, la *Griffe* embauche des extras. Ce sont souvent les mêmes, et ils (elles) sont recruté(e)s parmi des connaissances de confiance et « neutres » (surtout pas des enfants ou parents de gros clients, ou alors à des tâches de serveur un jour de fête, ne leur

donnant pas l'occasion d'aller espionner en coulisse).

Petites mains : ne pas négliger ces indépendants qui ont su mériter la confiance des employés de la *Griffe* pour des tâches annexes mais utiles. Des vagabonds qui aident parfois à évacuer quelques déchets encombrants, des rabatteurs qui guident les voyageurs vers l'auberge, ou des plus spécialisés, comme Noirat, petit homme aux faux airs d'enfant qui repère les espions amateurs épiant la *Griffe*, tache de les « calculer », puis leur vend des informations, en faitréalité des bobards concoctés avec Erinna, Giseldrulis ou feu Arghan (contre rétribution également) en fonction du fâcheux.

Clientèle : le client est roi, il est donc exigeant, agaçant, fatigant, de mauvaise foi, bref c'est du caviar pour le MJ. D'autant qu'il dispose de deux atouts : il rapporte de l'argent et il est source d'aventures. Gardez toujours sous le coude un panel de clients-type dont vous aurez noté rapidement le métier, les relations et les secrets. Il y a les piliers de bar (relisez les *Brèves de Comptoir* de Gouri, ça sert toujours), les (trop) discrets, les exigeants, les extravagants, les louches, les pressés, les lourds, etc. Sans oublier les « aventuriers » et leurs tics d'interprétation ! Un joueur a un PJ fétiche qui délace systématiquement les robes des serveuses ? Bizarrement, Giseldrulis vient se plaindre d'un type qui lui ressemble beaucoup...

Image : réputation, prestige, notoriété, reconnaissance, autant de termes distincts regroupés ici pour faire simple. La *réputation* est la perception qu'ont les gens de l'établissement. La notion est étroitement liée à l'image de marque (on y mange bien, on y dort sans crainte, l'endroit est relativement sûr, etc.). Le *prestige* est l'ensemble des éléments qui →

Figures publiques, figures de l'ombre

Quel que soit la façon dont les PJ ont acquis la *Griffe*, il est préférable que l'image de direction soit répartie entre 2 ou 3 figures : d'une part le « **propriétaire** » officiel (un PJ) et d'autre part le « **directeur** », celui qui (avec l'aide d'Erinna) gère et résout tous les problèmes lorsque les PJ sont partis à l'aventure. Il serait bon que deux soient reconnus comme « propriétaires » : pour le cas probable où les PJ seraient compromis dans une affaire gênante, l'un peut disparaître momentanément et l'autre se décharger sur l'absent de l'éventuel discrédit (« il est en train de réparer ses bourdes »). D'autre part, selon votre ambiance de jeu et la perception qu'en ont vos PJ, répartissez les membres du personnel entre les très visibles, ceux qui commandent, qui ont une grande gueule ou qui sont les interlocuteurs des clients et dont les noms sont connus de tous, ceux qui sont dans l'ombre, par timidité ou par discrétion pragmatique, dont seuls les habitués connaissent un peu l'existence, et les totalement invisibles.

Changement de têtes

Les membres du personnel de la *Griffe* ne correspondent pas à vos attentes ? Comme on l'a dit précédemment, ils peuvent quitter l'auberge et d'autres les remplacer.

Attention toutefois à ne pas ruiner une affaire qui marche :

Arghan est mort, et les PJ vont déjà devoir montrer qu'ils sont dignes d'assurer la continuité de la *Griffe*, qui n'est pas n'importe quelle auberge. Faire disparaître une

haute figure de l'équipe ne peut que faire mauvais effet ! D'autre part, les PNJ ont tous leur rôle dans l'écologie du lieu et de forts et anciens liens et secrets. Mieux vaut donc

en remplacer un « en dou-cœur », par exemple par un(e) apprenti(e), un parent ou un vieux collègue et ami, capable de remplir sa fonction avec en plus en apportant les variantes qui vous arrangent. Bien sûr, un départ dramatique est plus percutant (décès, incapacité,

coup de colère, accusation vraie ou fausse), mais il faut au minimum prévoir comment jouer le drame puis l'arrivée d'un remplaçant au sein de l'équipe, et éventuellement ainsi que le comportement du PNJ à court et moyen terme si la cause de son départ est injuste...

déclenchent un sentiment d'admiration. Cela englobe l'attrait, l'influence, la séduction et l'autorité morale de la *Griffe* (la griffe-trophée, la lutte contre les Véritables, l'existence de la Compagnie, etc.). Il n'y a pas besoin que cela soit véridique et/ou vérifiable, l'étymologie du mot signifiant imposture. La *notoriété*, quant à elle, est la renommée de l'établissement, le fait qu'il soit connu ou non indépendamment de sa réputation. La publicité et le bouche-à-oreille en sont les catalyseurs. Enfin, la *reconnaissance* est le fait d'admettre que les trois notions précédentes sont légitimes. Autrement dit que tout est vrai, vérifié et admis par la majorité (la *Griffe* est un endroit qui compte dans le quartier, on la trouve logiquement indiquée sur les cartes, etc.).

Notez que les PJ influent eux-aussi directement sur l'image de l'auberge, puisque ces mêmes notions s'appliquent aux individus. Tout cela a un impact direct sur le chiffre d'affaire, mais aussi sur le type de clientèle, la position sociale, les relations avec les corporations, les institutions, les fournisseurs, etc. Une gaffe, un mauvais geste, une décision inconsidérée, une rumeur, un incident sont autant de prétextes pour justifier une aventure visant à « (re) dorer le blason de l'établissement ».

Développement / Investissement / Concurrence : même si le médiéval-fantastique est un univers conservateur où seuls les changements de dirigeants et de dimensions sont « naturels », un commerce qui n'évolue pas est un commerce en sursis. Outre l'entretien quotidien, il faut penser à l'image projetée et donc envisager régulièrement des changements quant aux aménagements, aux extensions (les combles du prieuré sont encore vides, une maison mitoyenne est à vendre) ou encore penser à sécuriser ses sources

d'approvisionnement en achetant un élevage, une vigne ou des terres. Une affaire qui se développe nécessite un investissement en capitaux et en moyens. Il faut aussi faire face à la concurrence (réglo ou non) qui montre le bout de son nez tôt ou tard. Le monde des affaires est un champ de bataille feutré qui risque bien de prendre au dépourvu les joueurs habitués à distribuer des baffes sous un déluge d'effets pyrotechniques (selon vos joueurs, prévoir ou non un membre du personnel observant et signalant les problèmes à gérer).

Institutions

La *Griffe* est contrainte à des rapports plus ou moins amicaux avec toutes sortes d'institutions.

Le Duc : souverain légitime ou non, l'homme est avant tout un administrateur doué, respecté (et craint) de tous. Il est le seul élément politique stable de la région. L'intérêt de la Ville compte prioritairement à ses yeux et il est véritablement prêt à tout pour elle...

Le Bailli : Élu du Quartier, le bailli' actuel est un riche marchand (d'épices). Il gère les affaires au quotidien et à ce titre, il est le patron du guet. C'est une sorte de Jacques Cœur, en plus démagogique et populiste.

Le Prévôt : l'officier de police chargé des crimes, de l'ordre public et des cultes dans le Quartier. Dépendant directement du Duc (et donc parfois en opposition avec le Bailli), l'actuel titulaire du poste est intelligent, froid, méthodique, incorruptible et sans pitié... mais juste (quitte à trouver des solutions légales tordues lorsque la ville pâtit des développements de la procédure « basique »).

Le Guet : tout citoyen non-noble du Quartier se doit d'intégrer ses rangs une fois par mois, PJ et personnel de l'auberge compris (il existe diverses méthodes payantes pour y couper au

moins occasionnellement, mais c'est mal vu, sauf pour les incompetents notoires). Dirigé par quatre sergents, ses compétences sont les mêmes qu'une police municipale. Selon sa composition du moment, le Guet est plus ou moins compétent et tâtillon sur les règlements.

Le Mestre : en gros le représentant des Guildes et de l'Union des Commerçants. Il est chargé des poids et mesures et de toutes les affaires économiques et industrielles du Quartier. C'est lui qui accorde les autorisations, organise les foires, etc.

L'Administration : inspection sanitaire, répression des fraudes, trésor ducal, octroi, cadastre, enquiquinements divers et variés, en gros et en détail.

La guilde des Voleurs : elle reste plus ou moins discrète grâce à divers accords (par ex comme l'autorisation tacite de dérober un bien mal acquis que son propriétaire n'osera révéler). C'est un mal sous contrôle... pour le moment.

Les autres : un grand saladier d'associations et de citoyens militants, incluant des opposants politiques. On y trouve tout et n'importe quoi. Avoir la paix, c'est composer avec tous. Petit bonheur supplémentaire, les élections au poste de Bailli approchent et il va falloir prendre position...

JOUER AVEC LA GRIFFE

Il y a de quoi faire avec une simple auberge. À l'usage, deux façons de la jouer en campagne conviennent bien :

Bac à sable

Avec la notion de propriété, l'auberge est parfaite pour ce style de jeu. Rappelons la définition du style « bac à sable », selon Wikipédia : « *le MJ présente un décor (ou une situation) aux joueurs où ceux-ci peuvent déplacer leurs personnages, et choisir leurs actions librement, dans n'importe quel ordre, et sans être « tirés » par le scénario* ». C'est très précisément ce que nous fournissons ici. Reste que ce concept nécessite pas mal de bouteille, un sens de l'improvisation à toute épreuve et une organisation sans faille pour se souvenir du moindre détail. Paradoxalement, donner l'impression de totale liberté est un sacré boulot ! ➔



Le lavoir des murmures

Relié à l'auberge par une galerie couverte ponctuée de fenestrons au verre grossier et déformant, le lavoir des murmures n'a qu'un coté ouvert aux regards, qui justement donne sur le mur aveugle du bâtiment situé de l'autre côté du bras d'eau. Cet aménagement permet à *La Griffre* de laver efficacement mais en toute discrétion le beau linge d'hôtes venus incognito, et dont les armoiries aux motifs typiques ne manqueraient pas de révéler l'identité, donc la présence, aux espions et aux curieux. Le bras de rivière calme qui passe ici serpente en ville, et permet d'accéder à quelques petits canaux longeant des rues ou enserrés entre d'autres demeures, qui pour baigner une tannerie, le vivier d'un poissonnier ou d'autres lavoirs privés ou publics, qui pour transporter sans cohue des marchandises de la Halle vers les entrepôts de divers commerçants, qui pour le confort d'un noble agoraphobe plus à l'aise, pour se rendre en divers endroits, avec sa barque qu'en carriole... Le lavoir est donc pourvu d'un petit débarcadère, permettant un accès nocturne extrêmement discret à la *Griffre* par la voie aquatique.



Les Véritables et leurs plans

Au rapport

Les PJ, lorsqu'ils sont au loin, comptent sur le personnel pour être informé des nouvelles importantes arrivant à la *Griffe*. Pour chaque employé, déterminez quel est son rôle dans la collecte d'infos et de messages, sa capacité à obtenir des infos (ouvertement ou furtivement), sa fiabilité dans l'interprétation de ce qu'il entend (négociations, rumeurs, bluff), le type de rapports qu'il fournit (oral, écrit, codé) et à qui : sur place à son « chef », ou bien directement aux PJ malgré la distance, utilisant pigeons voyageurs, objets magiques (à limiter), messagers de confiance, membres de la *Compagnie de la Griffe* (une solution courante, les membres de la compagnie étant des *rolling stones*, il vont et viennent, on ne connaît que peu leur tête, et ce service est souvent gratuit car à charge de revanche). Attention ici aussi à ne pas trop laisser deviner qu'on peut contacter les PJ au loin par des réactions trop évidentes.

L'auberge est, de toute façon, un bon moyen pour réunir un groupe de PJ séparé en informant ceux qui y passent sur le lieu où sont partis les autres, ou du moins sur le dernier endroit où ils ont signalé leur présence.

Jadis, les *Véritables* étaient un petit groupe de conservateurs très riches et obtus, fermés à tous les changements de nature à menacer leurs intérêts. Arghan a perturbé leurs plans et leur réaction a été à leur image : petite, mesquine, bornée, nuisible, mais au final inefficace.

C'est terminé.

Les *Véritables* d'aujourd'hui ne sont plus ceux d'il y a trente ans. Leur nom a changé, déjà. Depuis quelques années, ils se nomment eux-mêmes les *Véritables* héritiers du Dragon. Titre ronflant, mais qui a un certain accent de vérité, grâce à la tête de dragon nécroanimée qui leur distribue des instructions depuis leur grande salle de cérémonie.

Le dragon lui-même est suffisamment dément pour ne pas se rappeler qui il est au juste, mais il lui arrive de répondre au nom de Fafnir. Ainsi qu'à d'autres.

Que veut-il ? Une chose qu'il convoite intensément, et qui se trouve à *La Griffe*. Il ne sait pas très bien quoi, juste que c'est important et nécessaire pour qu'il renaisse. Et non, ce n'est pas la griffe de dragon suspendue dans la grande salle. D'ailleurs, celle-ci est probablement fausse... Ce n'est pas non plus forcément un « quoi »... il pourrait s'agir d'un « qui ».

Comme tous les dragons, « Fafnir » a tendance à prendre son temps. Sa première action sera d'essayer de **débaucher** du personnel, via ses pions mortels. Un notable qui vous offre un boulot avec double salaire et moins de pression, ça ne se refuse pas, même si l'ambiance est moins sympa. L'offre est réelle, mais s'accompagne d'un entretien « prise de tête » avec Fafnir

qui prend soin ensuite d'effacer le moindre souvenir de l'entrevue.

Avec les informations obtenues, le dragon monte plus tard une opération de reconnaissance. Un beau jour, un clochard notoire débarque à *La Griffe*. Littéralement cousu d'or, il boit et mange comme quatre, dort dans la meilleure chambre... et ne se réveille pas. Son corps porte une marque de brûlure récente, qui forme comme un glyphe. Son fantôme va dès lors discrètement hanter *La Griffe*. Il ne lui reste quasiment pas de personnalité, juste de quoi examiner les lieux et les personnes repérées par son maître lors de la phase 1. Si on ne s'en débarrasse pas, il finit par en savoir autant et plus que les PJ sur leur propre auberge.

Ensuite... tout dépend de ce que veut Fafnir. Si la chose est transportable, ses pions humains embaucheront des voleurs dans une autre ville. Si ça ne l'est pas, s'il s'agit par exemple de la salle octogonale et de ses inscriptions, il faudra s'en assurer l'accès d'une manière ou d'une autre. Faire revenir les anciens employés débauchés, un peu amers et regrettant que « ça n'ait pas marché », en leur ayant lavé le cerveau pour qu'ils ouvrent des portes au moment crucial serait une solution simple. Notez que si Fafnir opère en douceur, ses sbires humains sont moins intelligents et moins souples que lui, et qu'ils en veulent toujours à Arghan et ses successeurs... Ils sont tout à fait susceptibles d'interférer avec les plans de leur maître, qui manque d'humour quand on le contraire. Pourquoi ce riche boucher s'est-il égorgé en pleine fête de mariage de sa fille, sous les yeux de tous les notables de la ville ? Il venait de s'en prendre à *La Griffe*... Les PJ n'y sont pour rien, mais le public pourrait s'y tromper.

Et la salle octogonale ?

Quelques pistes si vous avez envie de jouer avec cet élément (voir CB#1) :

- Pour combattre les Véritables, il faut faire revenir Arghan d'entre les morts. Les inscriptions expliquent la cosmogonie du monde et indiquent comment se rendre au Royaume des Morts...
- Les inscriptions révèlent qui est le Maître des Véritables et comment il a été vaincu la première fois (bien avant Arghan).
- Théobert invente n'importe quoi pour orienter les PJ vers des explorations qui n'intéressent que lui. Le pot aux roses sera forcément découvert, espérons pour lui que le jeu en valait la chandelle...
- Théobert n'arrive pas à décrypter les inscriptions et imagine n'importe quoi pour sauver la face. C'est un Sage après tout, alors pourquoi ne pas le croire ?
- Bien qu'il s'agisse effectivement d'un « temple » construit par un illuminé se prenant pour un prophète, c'est un « chiffon rouge » absolument sans aucun intérêt (et par là même qui devrait beaucoup titiller les joueurs !).
- Le prieuré (à l'arrière de la Griffe) a été construit avec les pierres d'un temple très ancien dont le seul vestige est la salle octogonale et ses enchantements dormants...

Série télé ?

Il est aussi possible d'envisager une structure façon « série télé » avec de petites aventures se jouant en une séance agrémentées d'un fil rouge faisant évoluer une ou plusieurs intrigues plus importantes. Il est même possible de jouer sur plusieurs « saisons » avec des *cliffhangers* entre chaque. Par exemple :

Saison 1 : les nouveaux propriétaires prennent possession des lieux, rencontrent le personnel et apprennent plus ou moins dans la douleur les us et coutumes des lieux, les liens tissés avec le Quartier et la Ville et les petits secrets des uns et des autres. Le tout avec l'étrange impression que quelque chose se trame. Le *cliffhanger* de fin de saison est la découverte du retour des *Véritables*.

Saison 2 : les nouveaux *Véritables* sont plus surnois, subtils et redoutables que les précédents. Il faut lutter contre leurs agissements tout en essayant de convaincre les Institutions de leur retour. Le *cliffhanger* est la découverte de la véritable nature de leur maître.

Saison 3 : découvrir ce qu'est le Maître, d'où il vient et les moyens de l'anéantir devrait permettre de terminer en beauté. Cette saison, la dernière (n'abusons pas) est bien entendu beaucoup moins axée sur la *Griffe* au quotidien, les PJ sont des héros tout de même !

Philippe Rat, Tristan Lhomme, Didier Guiserix, avec divers emprunts à l'auberge de Pierre Rosenthal parue dans le CB#93 de 1996.

Illustrations Didier Guiserix
Cartographie Fred Lipari

La Griffe aux marges du royaume

Il n'est pas vraisemblable de situer la *Griffe* dans un simple bourg, mais elle peut exister dans une cité fortifiée de moindre taille située loin des villes-clés du royaume, en changeant les détails suivants :

- **Plus de pouvoir** pour la *Griffe* si ses propriétaires gèrent bien les divers pouvoirs en place qui sont moins nombreux : dirigeant et notables de la ville, simples représentants de quelques guildes de base (marchands, transports, orfèvres, bâtisseurs...), prêtres, grands propriétaires terriens, notables des contrées voisines.

- **Moins de marge d'erreur :** moins de notables dans la ville implique que tout le monde se connaît et que la *Griffe* ne peut cacher ses faux pas en invoquant un quiproquo ou un responsable non identifié...

- **Plus de missions** de la part des autorités locales.

- **Moins de concurrence :** quelques estaminets et hostelleries accueillent le tout venant des voyageurs.

- **Activité annexes possibles**, du fait de l'absence de guildes : écrivain public (permet d'être bien informé) ; herboristerie ou apothicaire ; fournitures et réparation de matériel pour aventuriers et voyageurs ; élevage/soin/gardiennage de montures ; « cantine » pour certains corps officiels (guet, douane) ; relais de poste, voire caravansérail (soin des animaux et entrepôt) ; thermes, bains et massages ; maison close (en bâtiment annexe).



(LAISSER LES JOUEURS) RYTHMER LA PARTIE

Comme expliqué dans le MJ Only du Casus précédent, mener implique d'offrir quelque chose d'assez intéressant aux joueurs pour susciter leur intérêt. Mais un second aspect est aussi important : savoir conserver cet intérêt tout au long de la partie, ce qui s'obtient essentiellement par la gestion du rythme.

Jérôme Larré Digest

Jérôme « Brand » Larré est l'auteur du jeu de rôle *Tenga* et du prochain *Guts* (voir l'avant-première de notre chevalier du ciel page 20).

► Tenir la distance

Il s'agit de se préparer à tenir la distance, pas seulement d'accélérer par moment. La plupart des meneurs savent surcharger ponctuellement une scène qu'ils veulent animer, mais il est beaucoup plus difficile de garder l'attention des joueurs durant toute une session. Plus que les divertir d'une façon clientéliste qui ne viserait qu'à leur éviter l'ennui (ce qui est déjà louable), se préoccuper du rythme de la partie est aussi et avant tout le meilleur moyen de les maintenir concentrés, et donc de veiller à son propre confort de jeu.

Ne pas se tromper de rôle

Vous pensez que vous êtes le principal acteur du rythme de votre table, ou que celui-ci est de votre responsabilité... Et si vous aviez tort ? À moins que vos joueurs soient prêts à se laisser balader selon votre bon vouloir et se contentent de réagir à vos stimuli, ne serait-ce pas l'inverse ? Parce que ce sont les actions de leurs personnages qui font l'histoire, au final ce sont eux et uniquement eux qui génèrent le rythme de la partie.

Même s'ils ne manqueront pas de vous reprocher une session qui s'enlise, votre impératif est de tout mettre en place pour qu'ils prennent

les devants. Autrement dit, pour les impliquer eux, joueurs, et pas uniquement les PJ. Bien entendu vous pouvez parfois les forcer à réagir. Mais si vous cherchez à augmenter le rythme par vous-même, vous avez de grandes chances de passer à côté. Vous n'avez qu'une seule question à vous poser : « Comment faire pour qu'ils prennent les choses en main et battent eux-mêmes la cadence ? ».

Aller au-delà des scènes d'action

Tout ceci vise donc avant tout les joueurs. Concrètement, pensez que tous n'auront pas la même perception de la partie (flagrant lors des apartés qui s'éternisent), et qu'il n'y a pas de mesure objective évidente permettant de savoir si le rythme est assez soutenu ou pas. Pas même votre propre ressenti. La seule recette reste d'observer votre table. Les blagues vaseuses, digressions sur le film de la veille, pyramides de dés et autres sculptures de cire sont autant de signes montrant qu'il est urgent de réagir. Pour autant, cela ne signifie pas nécessairement ajouter une scène d'action. Bien que les combats et les courses-poursuites soient généralement très efficaces pour relancer la partie, il existe de nombreuses autres possibilités.

En effet, l'activité des joueurs est bien plus importante que celle des



Responsabilisez vos joueurs !

Paradoxalement, à moins de jouer en mode pulp, une des façons les plus efficaces de conserver un certain rythme est de faire comprendre clairement aux joueurs que vous ne ferez rien pour le relancer s'ils ne le font pas eux-mêmes. Ils s'ennuient à force d'échanger des brèves de comptoir ? Qu'ils ne s'attendent pas à voir débarquer vos ninjas au beau milieu de leur taverne ! Au contraire, qu'ils se prennent en main et fassent quelque chose qui les intéresse. En attendant, le monde continue à tourner, quitte à ce que ce soit sans eux (un bref événement secondaire mais valorisant qui se résout sans eux s'ils le négligent peut suffire à faire passer le concept. Une fois qu'ils auront compris qu'ils sont autant responsables que vous de la partie, vous pourrez vous faire plaisir et ressortir vos ninjas.

Impliquer les joueurs

Mais ces scènes peuvent aussi être ennuyeuses si elles sont mal gérées. Elles ne deviennent intéressantes que si elles amènent les joueurs à reprendre l'initiative, pas si elles le font à leur place. Il est donc conseillé qu'elles aient les caractéristiques suivantes :

- une discussion tendue, surtout si elle permet de caractériser son personnage ;
- une mise au point ou l'élaboration d'un plan ;
- une scène de préparation (acheter ou peaufiner son équipement, acquérir ou découvrir de nouvelles capacités, etc.) ;
- de la pure réflexion à la résolution d'une énigme ou d'une enquête, notamment en incluant des éléments nouveaux ;
- une interaction avec quelque chose dont les joueurs sont fans ou qu'ils connaissent par ailleurs (personnage ou événement connu – historique, actuel ou fictif –, révélation d'un mystère non expliqué dans le matériau d'origine, etc.) ;
- une compétition pour comparer les capacités de plusieurs PJ ;
- la (re)découverte d'une aide de jeu : coupure de journaux, rapport d'autopsie, cartes, etc.
- ne pas être gratuites : les enjeux doivent être évidents pour les joueurs, et, dans la mesure du possible, rattachés à l'histoire principale ;
- tourner autour de la seule matière première de toute histoire : la volonté des PJ et celles qui s'opposent à eux (adversaire ou reste du monde). La scène doit mettre en avant la manière dont ils imposent ce qu'ils veulent (faire un plan, attaquer une position ennemie, intervenir dans un combat), ou comment ils évitent de se laisser dominer (rattraper un fugitif, s'échapper, tenir un siège, protéger un PNJ, faire quelque chose avant la fin d'un compte à rebours, etc.) ;
- se renouveler et ne pas amener de répétition, à moins que la monotonie soit l'effet recherché. La situation doit avoir un début rapide, une fin tranchée, et radicalement ➔

→ changer après chaque action ou chaque round (le monstre détruit une partie du décor, l'aéronef doit être réparé avant qu'il explose, l'unique arme à feu vole à quelques mètres et il va falloir l'attraper le premier, on redécouvre une aide de jeu ou un ancien indice avec un œil nouveau, etc.) ;

- donner aux joueurs l'envie d'en savoir plus et d'aller chercher eux-mêmes les informations qui leur manquent, que celles-ci soient très élaborées (comment l'assassin a pu commettre son forfait alors que les WC étaient fermés de l'intérieur ?), ou beaucoup plus pragmatiques (qu'y a-t-il derrière cette porte protégée par une rune ?).

En résumé, pour éviter que les joueurs perçoivent une baisse de rythme, vos scènes devraient systématiquement inclure du renouvellement, des enjeux clairs, une volonté qui s'oppose à celle des PJ et susciter l'envie d'en savoir plus.

Passez la seconde :

Voici 10 astuces élémentaires pour accélérer votre partie :

- **Soyez reposé :** vous arriveriez épuisé à un match de foot ? Là, en plus, vous allez gâcher le plaisir de tout le monde.
- **Connaissez les règles que vous allez appliquer :** rien ne vous oblige à suivre votre jeu favori à la lettre, mais assumez et soyez clair avec vous-même (et vos joueurs). Rien ne vous interdit de vous servir d'un écran ou d'anti-sèches si vous le souhaitez.
- **Quand vous ne les connaissez pas, faites comme-ci :** n'allez pas chercher dans votre livre durant la partie, statuez et, si cela pose des soucis, réglez les problèmes à la fin de la session.

- **Partez du principe que les joueurs ne les connaissent pas :** donnez-leur un résumé des règles les plus souvent utilisées, par exemple sur leur feuille, une photocopie de leur grimoire, retournez votre écran et laissez-les s'en servir à votre place, etc.

- **La prise d'initiative est votre amie ; le jet d'initiative votre ennemi :** malgré nos habitudes de rôliste, il est rarement utile de faire un jet pour savoir qui attaque en premier. La situation rend la chose presque toujours évidente. Passez directement à la suite du combat. Cela amènera vos joueurs à se creuser la tête et à mieux préparer leurs assauts.

- **Groupez les jets :** demandez à vos joueurs et ne pas attendre le résultat d'un dé (par exemple d'attaque) pour lancer ceux qui dépendent de son succès (dégâts). Prévenez-les de faire bien attention à ne pas les confondre et de vous annoncer les deux résultats en même temps.

- **Exigez une réponse rapide :** en situation de stress, si un joueur tarde à vous répondre, comptez à haute voix jusqu'à trois et passez au suivant. Son PJ aura trop hésité pour agir. Corollaire : permettez et suscitez l'emploi du conditionnel (je tenterai bien de...). Il ne faut pas non plus censurer un joueur qui envisage soudain une action rare dont la règle, donc les risques, ne lui revient pas dans la seconde.

- **Si vous êtes un adepte des tours de table,** n'hésitez pas à utiliser le temps durant lequel un joueur fait son jet pour demander au suivant ce qu'il souhaite faire, lui demander le un jet adapté, et revenir au pre-

mier pour lui décrire le résultat de son action.

- **Lors d'un tour important, faites en sorte que l'action d'un PJ en impacte un autre** et ainsi de suite. Un peu comme dans un plan-séquence, suivez cette action et ses conséquences plutôt que l'ordre normal d'initiative. Cela fluidifiera le jeu.
- **Fixez-vous des objectifs et des horaires précis :** donnez une durée maximale à vos opposants et abrégez le combat quand celle-ci est dépassée. De même, si vous voulez finir pour le dernier métro, décrêtez que la porte qu'ouvriront les PJ une heure avant sera celle de la dernière salle du donjon.

Comment amener les joueurs à prendre les choses en main ?

Rien ne peut transformer à coup sûr des joueurs passifs en locomotives, mais de nombreuses techniques peuvent favoriser leurs initiatives.

1. S'assurer que les objectifs soient clairs à tous les instants : une fois la partie lancée, les joueurs ne doivent jamais se demander le but de leurs PJ ou les enjeux de leurs actions : faites un résumé en début de session, utilisez des clichés, PNJ ou des scènes pour leur rappeler leurs objectifs, mettez-les dans une situation où ils doivent agir, commencez un compte à rebours, etc.

2. Ne présentez que des choses avec lesquelles les PJ peuvent interagir. Évitez toutes les cinématiques qu'ils ne pourraient interrompre. Présentez beaucoup de pistes, puis

réduisez-les clairement pendant que l'intrigue avance (et vérifiez que l'information a été captée !).

3. Faites-les utiliser l'ensemble de leurs capacités, surtout celles dont ils se servent rarement.

4. Ne bloquez jamais une initiative parce qu'il n'y a pas de règle adaptée. Ce n'est pas aux joueurs de se demander si une action est possible. À vous de trouver une solution sans ralentir la partie.

5. Donnez une partie du contrôle aux joueurs : félicitez les pour leurs propositions, intégrez-les, rebondissez dessus et montrez-leur en quoi elles influencent la partie.

6. Montrez l'impact des actions des PJ, et donnez-leur le sentiment qu'ils progressent et qu'il y a toujours une solution qu'ils peuvent atteindre.

7. Augmentez graduellement la difficulté pour que les joueurs trouvent un défi qui les amène à vouloir se dépasser, mais sans se décourager.

8. N'hésitez pas à multiplier les indices, voire à donner la solution. Il est peu probable que le seul plaisir de la partie soit la résolution de l'enquête en cours.

9. Donnez de l'expérience et de nouvelles capacités en plein milieu d'une session : ils seront impatients de les tester.

10. Utilisez les échecs pour changer les conflits auxquels sont confrontés les PJ : passez d'un combat à une joute verbale ou à une course-poursuite. Variez sans cesse pour solliciter leur ingéniosité.

11. Ne laissez pas les échecs devenir ennuyeux. Au contraire, transformez-les en atouts en rajoutant une complication relançant l'intrigue. Au lieu de s'arrêter, celle-ci progressera deux fois plus vite.

12. Aidez-les à rentrer dans l'action en simplifiant le début du scénario ou des scènes clés. Ils doivent décider de rentrer dans l'histoire, mais pas perdre de temps à se demander comment.

13. Décrivez pour intriguer et titiller l'imagination : juxtaposez des éléments apparemment antinomiques, des clichés à contre-pied, dites en trop et pas assez, etc.

14. Utilisez la musique à la fois pour appuyer certaines scènes (suspense, combat, etc.) mais aussi pour que les joueurs en suivent le rythme, même inconsciemment.

15. Favorisez l'interaction : peu importe qu'il s'agisse de coopération ou de compétition, tous les jets de dés doivent impacter au moins deux personnages. Cela créera du jeu entre eux.

16. De la même façon, proposez-leurs des choix collectifs, typiquement entre un gain élevé mais très risqué et un faible beaucoup plus sûr.

17. Cassez le rythme, laissez-les patauger, frustrez-les, et ils se précipiteront d'eux-mêmes vers les premières choses que vous leur proposerez.

18. Titillez vos joueurs, provoquez-les et faites sonner la révolte. Contre vous si nécessaire.

19. Accélérez le rythme des événements et montrez-leur que le monde évolue sans eux, afin de les amener à prendre des décisions.

20. Enfin cassez vos propres règles, à la fois celle de la narration (un mort se relève, les sens des PJ sont troublés et vous ne leur donnez qu'une vision tronquée de la réalité), comme du système (un PNJ immunisé à une attaque supposée le tuer, etc.).

Déficit d'attention

Quelque soit votre maîtrise, des joueurs peuvent demander d'anticiper un traitement particulier de leur attentivité :

- **Le distrait :** tout évènement extérieur le détourne (voiture au dehors, bruit du frigo...). Confiez-lui systématiquement toutes les tâches pratiques : suivre et annoter les plans, lister les PNJ rencontrés, vérifier une règle...

- **Le créatif :** toute scène, personnage ou piste de votre histoire l'amène à cogiter sur sa propre création à laquelle il travaille. Amenez son personnage à gérer ou à commander des PNJ (alliés, relations, personnel, bras droit), du matériel complexe, des responsabilités, des jets de dés.

- **L'hyperactif :** cumulez les deux paragraphes ci-dessus !

- **Le bavard :** si possible, anticipez en le poussant vers un PJ qui par nature (charisme, responsabilités ou métier (transmissions), notoriété) sera le premier auquel s'adressent naturellement les PNJ. Et faites lui la conversation dans le jeu sans vous y laisser prendre ! Ou vers un PJ « à secret » qui sera amené à vous rédiger moult petits messages écrits sur ses réflexions et actions clandestines.

Jérôme « Brand » Larré
Illustration Gotto

UN PERSONNAGE LUBIE-CLASSÉ



**UNE SEULE
SOLUTION :
L'OBSESSION !**

Et en campagne ?

Sur la longueur, notamment si vous jouez en campagne, vous pouvez facilement tourner en rond avec la lubie de votre perso. Prenez-la comme un point de départ et faites-la évoluer. La fin d'une lubie peut être intéressante à jouer (guérison, choc psychologique, révélation). Elle peut également s'inverser, prendre une autre forme ou se projeter vers un autre objet, ou au contraire devenir totalement pathologique. L'idéal étant évidemment de moduler et justifier ces changements en fonction des événements vécus en jeu. Le demi-elfe ranger a finalement rencontré un dragon. Comment cela s'est-il passé ? Quel impact pour sa lubie ?

Pas toujours évident de donner du corps et de la personnalité à ses héros. Entre les scènes d'actions, le manque d'inspiration et des dons d'acteur approximatifs, difficile de faire émerger un alter ego autour de la table. Voici un truc simple et infailible : donnez-lui une lubie !

Gappelez-vous d'Ulysses McGill, le personnage joué par George Clooney dans l'excellent *O'Brother* des frères Cohen. Un homme évadé de prison, la police aux trousses, un trésor à déterrer, une famille à reconquérir. Une épopée librement inspirée de l'*Odyssée* d'Homère. Et bien, le bellâtre n'a qu'une chose à l'esprit : ses cheveux ! Plus précisément, il est obsédé par la gominette « Dapper Dan », la seule digne de domestiquer sa mèche rebelle ! Le décalage entre les enjeux réels qui ballotent le personnage et sa lubie pour un objet dérisoire est vraiment savoureux. Le genre de petit détail excellent qu'on n'oublie pas. Un autre exemple ? Tallahassee, le personnage joué par Woody Harrelson dans *Zombieland* ! Au milieu d'une Amérique ravagée par l'apocalypse zombie, ce dur à cuire, amateur de grosses bagnoles et de flingues plus gros encore, est prêt à braver une armée de bouffeurs de cervelles pour... l'incomparable moelleux d'un « Twin-kies » ! Une pâtisserie industrielle aussi chimique que la sauce du Big Mac !

Au-delà de l'effet comique – l'obsession appelle la répétition, donc le *running gag* – la lubie offre d'autres qualités pour faire émerger un personnage. Le challenge, sur une partie qui ne dure parfois que le temps d'une soirée, c'est de donner un peu de chair au rôle. Entre le scénario qui avance et les autres joueurs, il n'existe pas cent cinquante occasions pour que votre

ranger demi-elfe se distingue de tous ses collègues rangers demi-elfe. Il y a deux mois, assis dans ce fauteuil, Damien C. nous encourageait via CB 1 à affubler notre personnage d'un défaut bien identifiable. Très bon conseil.

Un outil facile à utiliser

En effet, si les qualités d'un personnage sont spontanément mises en avant par le déroulé de l'histoire, les défauts constituent une piste riche pour donner du relief à la psychologie de son héros. Avec la lubie – qui se marie d'ailleurs très bien au défaut – on passe au niveau supérieur ! L'avantage, c'est qu'on peut la caser facilement et qu'elle est simple à saisir pour les autres joueurs. Un bon moyen de lancer un peu de *roleplay*. Prenez le personnage de Fox Mulder dans *X-Files*, une série qui a eu son petit succès au siècle dernier. L'enquêteur était totalement obnubilé par les extraterrestres. Ça tombe bien, il s'agissait du sujet de la série (et encore, pas tellement dans les premiers épisodes). Pour lui, tout passait par le prisme « OVNI et petits gris ». Un phénomène inexpliqué ? Les aliens ! Un enlèvement ? Les aliens ! Une soucoupe volante ? Les aliens !

On peut parfaitement imaginer un personnage obnubilé par les dragons (ou les ogres, les profonds, les Russes, les Chrétiens, ce que vous voulez) et

qui voit la trace de leurs actions partout où il passe. Qu'il ait raison ou pas, ce n'est pas l'important. Ce qui compte, c'est qu'une personnalité émerge : un incendie dans le village ? Spontanément, il pense à un dragon. Un meurtre à la sortie du temple ? Un dragon ! Une météo trop moche ? La faute des grands dragons ! À force, on se souvient évidemment de lui ! Plus intéressant encore, en partant de la lubie, vous pourrez véritablement tisser un background au fil des parties grâce à l'intérêt (ou l'agacement) que vous susciterez chez les autres joueurs : « Mais qu'est-ce que t'as avec les dragons ? » Et vous de raconter l'histoire du traumatisme. Et le jour où le scénario vous offrira enfin une chance de croiser un dragon, ou un gros lézard ou un œuf, la tension dramatique en sera décuplée.

Un caractère dont on se rappelle

Pour revenir aux personnages de Clooney et Harrelson, l'obsession peut être strictement personnelle, donc plus simple à mettre en place tout en restant féconde en jeu : le demi-elfe ranger peut par exemple être intraitable sur la propreté de ses habits, plus particulièrement vis-à-vis de sa cape blanche, ce qui ne va pas sans poser quelques problèmes avec la vie en forêt et la découpe de gobelinoïdes. Croyez-moi, on se rappelle d'un personnage qui vide sa dernière gourde d'eau en plein désert pour faire un peu de lessive ou qui prend un round pour essuyer une tâche de sang en plein combat !

D'autres exemples ? Votre personnage veut une épée magique. Pas forcément pour le pouvoir, encore moins pour le « bonus », il ne sait peut-être même pas s'en servir (il n'est pas guerrier), il ne sait peut-être plus vraiment pourquoi mais il fait une fixette ! Pour ce sujet-là uniquement, il ira jusqu'à adopter un comportement inhabituel/dangereux/puéril/immoral. Et

Et les clichés ?

Que faut-il faire des lubies attendues ? En med-fan par exemple, le nain alcoolique ? Le hobbit qui a faim tout le temps ? Le gnome obsédé par les gemmes ? Le barbare qui déteste la magie ? Tout dépend de vos goûts, mais pour les débutants, je dirais : jouez-les à fond, ça vous fera des souvenirs ! Lors d'un cambriolage risqué, un hobbit s'attarde dans la cuisine parce que ça sent le poulet grillé... Un gnome préfère en récompense un rubis valant 500 pièces d'or plutôt qu'un bijou à 2000... Un nain blessé boit une flasque d'alcool fort alors qu'on lui propose une potion de soin... Un barbare casse une épée magique sous les yeux médusés de ses compagnons... Des souvenirs dont on reparle entre joueurs des années après !

même pour une maudite ! Au départ, ça peut faire rire autour de la table mais ça peut aussi amener des scènes intéressantes (quand un PNJ se pointe avec une épée magique ou lorsqu'il y en a une dans le trésor à partager). Encore ? En vrac, un gnome amateur de champignons hallucinogènes quand le stress monte (donc surtout dans les situations tendues). Un enquêteur monomaniacal de la généalogie (la sienne, celle des autres, amis comme ennemis), un voleur hypocondriaque (qui se croit toujours malade, qui craint la maladie toujours et partout), un chevalier poète du quotidien (préparez quelques alexandrins, tâchez de parler en rimes), un magicien elfe en recherche d'une pédicure ou d'un mouchoir parfumé (il a perdu le sien).

Lâchez-vous, injectez la dose d'obsession qui vous convient dans vos perso. Vous verrez, le résultat est toujours surprenant !

Thomas Berjoan

C'est gagné quand...

Vous avez réussi votre coup quand les autres PJ ont capté la lubie de votre personnage et tentent de la gérer ou de la prévenir. Pour le gnome stressé amateur de champignons hallucinogènes, l'idéal, c'est quand les autres personnages tentent de l'empêcher d'en manger un juste avant un combat important. La lubie peut parfois amener votre personnage à sortir légèrement du comportement classique-efficace-attendu de son archétype. Ce sont ces aspérités, ces singularités qui marquent la mémoire, qui font le chien d'un perso. Attention à ne pas « pourrir » la partie et à ne pas en faire trop. Tout est histoire de dosage par rapport à la façon dont aime jouer votre groupe. Savourez le fait que votre alter-ego provoque des réactions « le gnome prend vie à la table » mais laissez-vous convaincre pour le bien du groupe, quitte à le faire de mauvaise grâce !

DESSINE-MOI UN MONSTRE

Dessine-moi un monstre n°1

LE DÉMON DE BOIS

La rumeur

« Entrez, entrez... Fermez vite la porte ! Asseyez-vous. Bien, le démon de bois, c'est comme ça qu'on l'appelle, est apparu une nuit peu après le solstice d'hiver. Certains ont cru voir en lui une de ces créatures-arbres dont parlent les légendes... ils ont été les premiers à mourir. De près, on voit bien que sa silhouette est issue de nos pires cauchemars. Au matin de la première nuit d'horreur, nous nous sommes rendus nombreux au Bosquet. Les druides ? Morts ! Tous morts ! Enfin, non, dans ce carnage, on n'a pas retrouvé le corps du petit novice, là... Comment il s'appelait déjà ? Naïf ? Placide ? J'sais plus... Sauvagement battus, des membres scacassés, des corps déchirés, brisés. C'était affreux. La force du démon est démentielle et sa soif de sang incompréhensible. La chose se déplace lentement dans un bruit de forêt un soir de tempête. Aujourd'hui, ma femme ne supporte plus le craquement du plancher de notre maison ! Et cette odeur de sève teintée de souffre, j'en ai des haut-le-cœur. Plus personne ne sort dès qu'il fait sombre. Les nuits - ce qu'elles sont longues ces nuits ! - on se terre comme des lâches en espérant que la créature ne vienne pas, ou alors qu'elle frappe un autre village ou une autre maison. Vous êtes notre dernière chance... »

La vérité

Le Bosquet abritait une petite communauté de druides et surtout un Arbre à clous. Depuis des générations, les gens des villages alentours venaient adresser leurs prières à ce chêne majestueux. A l'issue de leurs doléances, chuchotées à voix basse, ils clouaient dans l'écorce quelque chose (objet, mouchoir, mèche de cheveux) appartenant à la personne concernée par la supplique. Le recours à l'Arbre concernait les petits tracas du quotidien : santé, virilité défaillante, récolte. Cette foi était forte, soutenue par des résultats tangibles. Ce qui se savait moins, car personne ne s'en vantait, c'est que l'Arbre recevait également son lot de requêtes moins avouables : vengeances, jalousies, accidents et parfois même morts violentes. En fait, ce que l'Arbre donnait d'un côté, il le reprenait forcément de l'autre. La nature humaine étant ce qu'elle est, capable du meilleur comme du pire, la balance se réglait naturellement.

Jusqu'au jour où Candide, jeune novice druide non-encore initié, animé des meilleures intentions, se mit à espionner les prières des villageois. À chaque requête qu'il jugeait mal intentionnée, il retirait le clou juste après le départ du suppliant. Ignorant de la nature profondément neutre de l'Arbre, croyant bien faire, il créa assez rapidement un déséquilibre. Ainsi apparut le démon de bois, engendré par l'Arbre pour réclamer son dû. La première nuit, il tua les druides qui tentèrent de s'interposer - seul le jeune Candide s'enfuit - avant d'aller semer le chaos dans un village alentours. Puis la créature disparut. Le problème, c'est qu'à la suite de ce séan, les survivants multiplièrent les prières bienveillantes à l'Arbre, ce qui ne fit qu'accroître le problème, multipliant les sorties du démon.

Synopsis

Il est possible de « détruire » le démon. Mais, quelques heures plus tard, l'Arbre engendre une créature semblable (un deuxième combat avec le démon, après un premier victorieux mais éprouvant pourrait désappointer fortement les PJ !). Le seul moyen de stopper le processus est de retrouver le jeune Candide (mais où est-il ?), de comprendre ce qu'il a fait et de trouver un moyen de revenir à l'équilibre avec l'Arbre (fin des prières bienveillantes dans un premier temps et, si le MJ est sadique, nécessité de clouer à l'Arbre quelques requêtes malveillantes ! Attention aux conséquences !). L'idéal étant bien entendu de faire revenir aussi vite que possible sur place un véritable druide. En bonus, on peut aussi parfaitement imaginer qu'une bande de petits malins profite des terreurs nocturnes de la population pour agir la nuit (cambriolages, viols, assassinats...), ce qui participerait à brouiller les pistes...

Pour CHRONIQUES OUBLIÉES

NC 4, Créature végétative

Taille grande

FOR +5* **DEX** -1 **CON** +5*

INT -3 **SAG** -1 **CHA** -3

DEF 17 **PV** 42 **Init** 8

Griffes (x2) +8 **DM** 1d6+5

Capacités. *Prison végétale (L)* : comme la capacité de druide de rang 2 de la voie des végétaux.

Lenteur : le démon de bois se déplace seulement de 10 m par action de mouvement.

Créature végétative : ne respire pas, immunisée aux maladies, aux poisons et à toutes les attaques mentales (entre autre tout pouvoir auquel on peut résister par un test d'INT, de CHA ou de SAG).

Voie des créatures magiques (rang 2).

1. *Réduction des DM* : le démon de bois retranche 5 à tous les DM subits par des armes, sauf les haches.

2. *Vitalité surnaturelle* : le démon de bois guérit 2 PV par tour sauf les DM infligés par le feu.

* **Carac. supérieure** : le MJ lance deux d20 et garde le meilleur résultat lors des tests.



Thomas Berjoan et Laurent Bernasconi
Illustration Jean-Baptiste Reynaud

MICHEL CAUDO

Créateur de Maléfices

Michel Gaudo est un conteur, une figure. Il est entré dans le jeu de rôle avec ses propres valeurs, il a pesé dans l'idée même qu'on se fait du JdR en France, puis il est reparti vers d'autres narrations. Dans l'intervalle, il a fait vivre dans le paysage rôlistique des années pionnières un jeu qui a su coller aux mécanismes de l'époque sans pour autant les imiter, mais surtout qui a ouvert une voie originale pour l'ambiance et le roleplay : Maléfices.

Casus Belli : Michel Gaudo, bonjour... Qui êtes-vous ? Quel a été votre parcours personnel et professionnel avant la création de Maléfices ? Et après ?

Michel Gaudo : Parcours personnel, mais qui êtes-vous ? En rang par deux, silence dans les rangs. Vous voulez savoir ce que je faisais avant *Maléfices*... Clerc d'huissier (quelle horreur !) employé dans une fabrique de lingerie, photographe... c'est déjà mieux ! Libraire spécialisé en SF et en BD, cela n'a malheureusement pas duré très longtemps, animateur culturel dans une MJC (cela par contre a duré trop longtemps). Et enfin *Maléfices*, mais j'ai surtout été un cancre patenté à temps complet. Remarquez, je ne me plains pas, j'aurais pu être enseignant !!!

CB : Quand et comment êtes-vous venu au JdR ?

MG : Par hasard et à la suite d'un article paru sur le sujet dans *Jeux et Stratégie*.

CB : À quoi jouiez-vous à cette époque ? Dans quelles circonstances : clubs, entre amis en privé, en conventions ?... (Tes jeux préférés, ce que tu aimes et détestes comme jeux, et pourquoi)

MG : Tiens, tu me tutoies maintenant, je te trouve bien familier..., enfin passons ! J'ai joué chez des amis à

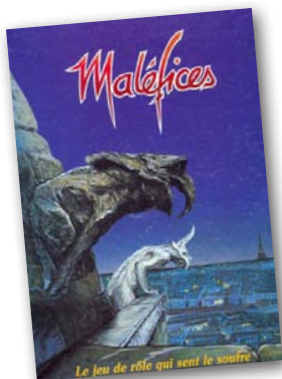
Donjons et Dragons. J'ai été enthousiasmé par le principe, mais j'ai vite trouvé les scénarios barbaux. J'aime beaucoup la SF : Dick, Farmer, Ellison, Vonnegut et bien d'autres, mais je déteste l'*heroic-fantasy*, je trouve cela complètement neu-neu.

À de rares exceptions près, je ne joue qu'en privé, je ne conçois pas une partie de *Maléfices* avec du monde autour.

Mes autres jeux préférés : les petits chevaux, on n'a pas fait mieux depuis... ah si ! quand même, j'aime aussi jouer au docteur...

CB : La genèse de Maléfices : d'abord, comment l'idée vous est-elle venue ? Qui a fait quoi, comment, pourquoi, les envies, les inspirations, les sources...

MG : Après *Donjon*, j'ai fait la connaissance de *L'Appel de Cthulhu*. Le seul intérêt de ce jeu, c'est qu'il évite le Moyen-Âge. À cette époque, j'ai rencontré Guillaume Rohmer qui venait d'ouvrir une boutique de jeux à Nice. Il m'a proposé de présenter un jeu à Descartes. Étant scénariste de BD, je reprochais aux jeux de rôle la faiblesse de leurs scénarios. Pourquoi ne pas s'inspirer de l'œuvre de Jean Ray, notamment *Le Carrousel des maléfices* ? Et puis finalement, pourquoi se coller les héritiers de Jean Ray sur le dos ? J'allais appeler





“ LE SEUL
INTÉRÊT DE
L'APPEL DE
CTHULHU, C'EST
QU'IL ÉVITE LE
MOYEN-ÂGE ”

mon jeu *Maléfices*, ce qui nous ouvrait un immense champ d'investigation. Je me dirigeai d'un pas allègre vers la boutique de Guillaume pour lui annoncer la bonne nouvelle, voilà qu'en chemin un quidam m'interpelle : « Votre feu m'intéresse¹ », me dit-il en me montrant ma cigarette. Je lui donne du feu, je reprends mon chemin, fais quelques pas et m'arrête brusquement... Votre feu m'intéresse... et... « Votre âme nous intéresse ». Le « slogan » était trouvé !

En ce qui concerne la conception du jeu, j'ai entièrement créé *Maléfices* seul, avec une idée bien précise de ce que je voulais : des scénarios impeccables reposant sur une documentation solide, un rôleplay nettement plus développé que dans les autres jeux existants, la possibilité d'inclure des personnages féminins — ce qui, par parenthèse, nous a permis de côtoyer des femmes charmantes et d'éliminer un tas de gros c... uniquement capables de jouer les Grosbills !

CB : *Il y avait clairement une « patte », une « qualité » Maléfices, tant sur le plan des textes que de la charte graphique... Comment cela a-t-il été possible ? Il se murmure que c'était parce que l'équipe de Maléfices fonctionnait comme une sorte « d'atelier de création » ou de « studio d'écriture », un peu en circuit fermé... Info ou intox ?*

MG : Non... *Maléfices* fonctionnait tout simplement comme *Pilote*², par exemple : pas de charte graphique ni autres titres ronflants utilisés par la critique pour dissimuler leur incapacité à comprendre quelque chose à la littérature populaire et autres créations festives. La qualité de *Maléfices* tient tout simplement au talent de l'équipe et croyez-moi, du talent, ils en avaient les gaillards ! Atelier, studio, c'est une agence immobilière que vous devriez monter, mon cher monsieur... Notre secret : Gilles dessine, on écrit, Guillaume fait les maquettes... →

“ POURQUOI MALÉFICES EST DIFFÉRENT DES AUTRES JEUX ? PARCE QU'IL EST MEILLEUR... VA PAS CHERCHER PLUS LOIN... ”



On joue tous ensemble le scénario destiné à la publication, on en discute après, il est bon, on le sort, il est loupé, au panier ! C'est tout simple : du travail, du travail, du travail et un peu de talent, enfin... un peu beaucoup, tout de même !

J'en ai vu des petits génies se dire prêts à « accepter d'être publiés » chez nous mais se refusant énergiquement à nous soumettre leurs œuvres, vous vous rendez compte ? Je suis le rédac-chef de *Maléfices*, c'est donc à moi de décider si oui ou non le scénario sera publié. Sans mon accord, rien ne se fait... Quel scandale ! c'est du fascisme etc... etc... etc... anticipant notre président, je m'écrie alors : « casse-toi, connard ! ».

Ça va, mon petit père, je ne t'ai pas trop bousculé ? Tu sais, les artistes c'est rien que des gros mal élevés, des pas fréquentables, des qui sont jamais d'accord, enfin c'était... Parce que maintenant, ils me paraissent bien polis, bien honnêtes et bien propres sur eux, encore un petit effort et vous allez vivre dans le même monde. Oh my God, quelle horreur !

CB : Revenons maintenant au jeu lui-même : le Club Pythagore — le « vrai », celui du jeu, où commencent à peu près la moitié des scénarios « époque Descartes » — c'est quoi pour vous ? Tout sauf une « auberge à scénars », ou un peu quand même, lorsque c'est utile ou pratique pour le jeu ? Dites-nous tout... ce que vous pouvez dévoiler !

MG : C'est un peu une « auberge à scénars ». Vous n'avez malheureusement pas tort, je ne m'en suis pas rendu compte sur le moment ; ou j'ai peut-être cédé à la facilité, ce qui est pire. Le prochain scénario devait révéler un tas de choses sur le club Pythagore... paraîtra-t-il ? Mes ennuis de santé ont bien compliqué les choses. Il se pourrait que ce scénario passe à la trappe... à suivre !

CB : Pour vous, en quoi Maléfices est-il différent des autres JdR de l'époque (1985) ? Et un BON scénario Maléfices, pour vous, qu'est-ce que c'est ?

MG : Pourquoi *Maléfices* est différent des autres jeux ? Parce qu'il est meilleur... Va pas chercher plus loin... Et surtout parce que c'est un vrai jeu **de rôle**. J'entre dans une histoire/ de l'autre côté du miroir, tout en restant à peu près moi-même. Je ne deviens pas Fulgor le Jupitérien, je n'ai pas de pouvoirs spéciaux, et je ne vais pas affronter des monstres à trois bras et deux têtes.

CB : Ce que vous en dites correspond bien — mais à l'époque, ce n'était pas de mise ! — à la mode, aujourd'hui, de ces jeux dits « narrativistes », où l'aspect « conte » et « interactivité joueurs/Meneurs » est mise en avant...

MG : Vous prétendez, petit henneton sentencieux, que ce qui est à la mode actuellement en tant que « jeux narrativistes » n'était pas de mise à l'époque ?

Alors... on laisse tomber le narrativisme, l'interactivité, les locuteurs et autres conneries si chères à l'éducation nationale et l'on parle de **scénario**, tout simplement ! Et écrire un bon scénario, c'est déjà pas mal, c'est même un métier, c'est presque pour moi de l'artisanat et, en principe, un artisan c'est quelqu'un qui aime le travail bien fait... On joue à *Maléfices* aujourd'hui tout comme on aime aller passer un week-end à la ferme. Contrairement à ce que vous dites, je ne suis nullement étonné par l'engouement qui perdure pour *Maléfices*...

À la sortie de *Maléfices*, on a vendu 8 000 exemplaires de chaque scénario et 20 000 ex. de la boîte de jeu, plus ensuite de nombreuses rééditions... Nous avons été le jeu de rôle

français le plus vendu et *L'événement du Jeudi*, *Casus Belli*, *Jeux et Stratégie*, *Infojeu*, *PlayBoy* et *Le Figaro* accueillirent la sortie de *Maléfices* comme : « Un jeu qui développe les thèmes du paranormal et de l'ésotérisme dans l'atmosphère mystérieuse de la France de la Belle Époque... au total un jeu intéressant et différent ».

CB : *Selon vous, pourquoi si peu de scénarios Maléfices sont finalement sortis, alors que le jeu a toujours, même quand il ne bénéficiait plus d'un soutien éditorial, fait l'objet d'un amour déraisonnable de la part de meneurs et de joueurs enthousiastes ?*

MG : Peu de scénarios écrits, dites-vous ? Oui et non, si l'on considère que l'intégralité de *Maléfices* a pratiquement été écrite par deux personnes : Hervé Fontanières et moi-même + un scénario de mon fils, qui ensuite fut pris par ses études, et un scénario des Bilous.

Et aucune proposition de collaboration venant de l'extérieur ne fut faite. Il semblerait que ce n'est pas si facile que cela d'écrire pour le jeu de rôle.

CB : *Pourtant, les créations personnelles n'ont jamais cessé : le club Pythagore de Provins propose, depuis 25 ans, un scénario inédit à chacune de ses Rencontres annuelles (vous y êtes même venu mener certaines de vos créations en avant-première !). Et — pas si bizarrement que cela, à y bien réfléchir ! — ces scénarios montrent souvent une grande exigence de qualité, aussi bien pour les aventures elles-mêmes que pour la documentation et surtout les aides de jeu... C'est la preuve que le jeu qui sent le soufre a su créer chez ses fans aussi une certaine exigence... Des remarques sur ce constat ?*

MG : En ce qui concerne les scénarios présentés à Provins, la démarche est très sympathique, mais reste tout de même éloignée de ce que l'on appelle une publication professionnelle. De plus, aucun des auteurs ne m'a fait parvenir la moindre chose, donc j'en déduis qu'il n'y avait pas de désir de publication. Être édité, en-dehors du talent que l'on doit posséder, demande une volonté farouche de franchir tous les obstacles pour y parvenir. Voilà le seul constat qui tienne la route...

CB : *Enfin, vous n'échapperez pas à une question piège : des projets concernant Maléfices ?*

MG : Difficile à dire, j'ai bien envie de fiche à la poubelle *L'œil du Diable*, qui dans l'état actuel ne me satisfait point. Par contre, j'ai une idée de scénario toute frétilante qui, depuis quelques temps, montre le bout de son nez. Mais nous en parlerons au téléphone, cela ne regarde que nous...

De plus, on me relance pour faire une suite à mon spectacle de Marionnettes, un projet avec une troupe locale, mais j'aimerais bien « accrocher » une troupe nationale, l'expérience que j'avais faite dans ce domaine m'avait énormément plu...

¹ Dans les cyniques années 80 (en réaction contre les années 70 baba cool), un banquier interpellait le chaland sur des centaines d'affiches noir et gris 4 par 3 avec ces mots : « votre argent nous intéresse ».

² Le mag de BD dirigé par Goscinny, où se côtoyaient Astérix, Blueberry, Valérian, et les pages saignantes de Reiser, Cabu, Gédé...

Propos recueillis par
Jean-Philippe Palanchini



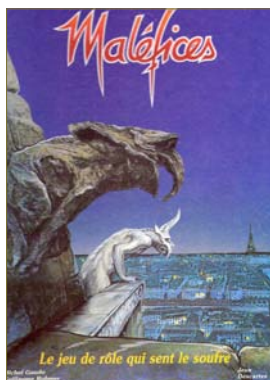
“ NOUS AVONS
ÉTÉ LE JEU DE
RÔLE FRANÇAIS
LE PLUS
VENDU. ”

PORTRAIT DE FAMILLE

MALÉFICES

Oldie but goodie

En 1985, Jeux Descartes édite Maléfices, le jeu de rôle « Belle époque fantastique » de Michel Gaudo et Guillaume Rohmer. Le tandem d'auteurs se complète à merveille, l'un apporte un regard neuf et exigeant sur la création, l'autre une expérience éditoriale, l'œil du graphiste et une solide connaissance du « terrain ». L'éditeur, Jeux Descartes, emballe le tout dans un savoir-faire déjà bien rôdé, une politique d'ouverture du JdR et donc de qualité, et un réseau de boutiques relais partout en France. Maléfices va ainsi vite devenir « le 1^{er} best-seller du jeu de rôle français »¹.



La première édition de *Maléfices* (format boîte), 1985.

► La Belle boîte qui sent le soufre

Maléfices n'a rien à voir avec son aîné *L'Appel de Cthulhu* traduit en français en 1982 (voir *Casus Belli* n°1). Ici, pas de monstres étranges venus d'ailleurs, plutôt un fantastique fleurant bon le terroir, les diableries et les légendes, les chouettes clouées aux granges, les secrets de famille et le spiritisme mondain. Pour présenter le jeu, ses fans se réfèrent à des séries comme la « *Brigade des maléfices*² » ou « *Les Brigades du tigre* ».

Coup d'éclat supplémentaire, l'image du jeu va profiter de deux slogans qui sont sur toutes les bouches : son sous-titre « Le jeu de rôle qui sent le soufre », et sa pub diabolique : « Votre âme nous intéresse »... tout est dit.

Comme d'autres jeux à l'époque, *Maléfice* se présente dans une boîte cartonnée et en couleurs, à l'illustration alléchante, renfermant :

- un livre de règles (au format A4),
- un livret A4 contenant deux scénarios, avec couverture couleur,
- deux D10,

• et, ce qui est plus original : deux planches « sépia » prédécoupées contenant les « lames » du *Grand jeu de la Connaissance*, une sorte de Tarot divinatoire spécialement conçu pour *Maléfices* et destiné à intervenir lors de la création des personnages en y ajoutant quelques « aléas »...

Les règles tiennent en 23 pages seulement, création de personnage et combat inclus. Un système simple donc, basé sur une résolution par paliers de réussite et une jauge fluctuant entre la *Spiritualité* et l'*Ouverture d'Esprit* du personnage (la façon dont il perçoit le surnaturel à un instant T). Quant à la « magie », elle se manifeste via le « Fluide ». Le reste du livret resitue l'époque du jeu – de 1870 à la Première Guerre mondiale – et pose les bases relatives à la présence du fantastique. On n'est pas ici dans la simulation à outrance, place au rôle. À tel point qu'il est possible de tenir une session de jeu sans lancer le moindre dé.

Ouvrages de virtuoses

La gamme *Maléfices* s'étouffe ensuite très régulièrement de « suppléments » (*terme qui, à l'époque, signifie souvent simplement scénarios*).

rio), avec une production plus sporadique vers 88-89, puis une reprise en 2004. Ceux de la première époque sont certes devenus rares, mais pas introuvables... selon ce que vous estimez raisonnable en terme de prix.

Au fil des parutions, chacun s'accorde à reconnaître la variété et la qualité littéraire de ces suppléments, mais aussi ce qu'on n'appelle pas encore la « charte graphique » : les auteurs s'impliquent aussi dans la maquette, et la plupart des scénarios sont confiés à un même illustrateur, Gilles Lautussier. L'unité qui en ressort crée une familiarité entre le jeu et ses fans, et consolide la crédibilité de cet univers.

Un univers qui mêle le vrai et l'incroyable grâce à l'ancrage de nombre de ces scénarios dans une réalité géographique — utilisation de légendes locales, de lieux chargés de mystère — ou historique — intégration de faits divers réels, d'événements historiques. L'Histoire, la grande, se mêle à la petite, celle de l'aventure jouée (*l'affaire du coffre de fer sous Louis XVI*) ; la réalité rejoint la fiction, ou plutôt l'inverse (*Le tombeau de Richard Cœur de Lion est bel et bien situé à Fontevault, le fronton du Panthéon a bien à voir avec un certain angevin, etc.*). Petit plaisir, on croise aussi des figures historiques, des « stars » de l'époque (*Sigmund Freud, L'Olonnois, Urbain Grandier...*). Des rencontres que meneurs et joueurs savourent lors des parties, et qu'ils vont parfois chercher à prolonger soit sur le terrain, soit en passant par des ouvrages « sérieux »...

Enfin joueurs et (surtout) MJ apprécient le nombre et la qualité des aides de jeux qui accompagnent les aventures : lettres, papiers divers, articles de journaux, statuettes à monter, affiches A3 en couleur (!), planches couleurs à découper pour recréer des salles du musée Grévin (!!!).

À l'époque, toutes ces choses ne sont pas courantes, et contribuent à créer « la patte *Maléfices* », qui fera beaucoup pour la réputation du jeu qui sent le soufre, et pour l'adhésion quasi-indéfectible des fans à ce jeu, même durant son « creux éditorial », entre les 2^{ème} et 3^{ème} éditions.

Cette profusion d'aides de jeu surprend et séduit à la fois côté joueurs — surprise de « découvrir » ces aides de jeu à manipuler, à décrypter — et côté meneurs — lesquels se mettent aussi à fabriquer de nouvelles aides de jeu, tant pour les scénarios existants que pour leurs propres créations. Vingt-cinq ans après, cette « école *Maléfices* », cette « exigence ludique » ne s'est pas démentie parmi les fans du jeu ! Aujourd'hui, certains grands malades vont même jusqu'à fabriquer leurs aides de jeu en 3D...

Seconde jeunesse et résurrection

Maléfices connaîtra une 2^{ème} édition « révisée » chez Jeux Descartes en 1988, toujours dans une boîte, toujours bien remplie, et avec deux « bonus » :

- une planche couleurs prédécoupée de silhouettes des divers archétypes susceptibles de représenter les personnages-joueurs, tenant sur des socles en plastique ;
- un « Grand Jeu » plus soigné : carton plus épais, en couleurs, avec coins arrondis, de quoi faire de « vraies » lames de Tarot.

Plus près de nous, en décembre 2006, paraît la 3^{ème} édition, « revue et augmentée », sous la forme d'un gros livre de 288 pages, regroupant les règles (55 pages), une belle section de « background historique » (84 pages), un guide « Vivre en 1900 » concernant la société, la culture et les mentalités d'époque (79 pages), et deux scénarios (10 et 44 pages) ; ➔

Les auteurs

Michel Gaudou est scénariste, exigeant et pas du tout politiquement correct, du bois dont on fit naguère les tontons flingueurs (et il l'est resté, voir son interview page 224).

Guillaume Rohmer est l'un des auteurs de *Légendes Celtiques* (en 1982 chez Jeux Descartes), et à l'époque vient lui-même d'ouvrir une boutique à Nice et de monter un studio de graphisme.



La troisième édition de *Maléfices* (format livre), 2006.

Le Club Pythagore

Le *Club* est un environnement spécifique créé dès la boîte de base par Michel Gaudou pour certains de ses scénarios, qui finiront de fait par constituer une « campagne du Club Pythagore ». Le Club n'est PAS une auberge à scénars, une agence que l'on contacte dès lors que le surnaturel pointe le bout de son nez (même si parfois, coup de fatigue, il a pu jouer un peu ce rôle, créant ainsi un malentendu durable chez quelques joueurs).

le tout aux Éditions du Club Pythagore, qui président désormais à la destinée du Jeu. Cette version est signée Michel Gaudou, Daniel Dugourd, Olivier Babarit et Fabien Hamm.

La gamme

Quelle que soit la version du jeu utilisée, tout est compatible. Si donc l'aventure *Maléfices* vous tente, tout ce que vous pourrez trouver en neuf ou en occasion sera utilisable.

De 85 à 94, l'éditeur est Jeux Descartes. À partir de 2004, toutes les parutions sont éditées par « les éditions du Club Pythagore ».

Pour les collectionneurs les initiales MG signent les suppléments de Michel Gaudou et HF ceux de Hervé Fontanières, les autres auteurs sont mentionnés in extenso.

Les suppléments

À la lisière de la nuit

1986 MG HF



Ce premier supplément thématique affine et précise les règles de sorcellerie et d'ésotérisme propres au jeu : sorts, malédictions et talismans, tables tournantes, miroirs enchantés et invocation des esprits. Alors, simple grimoire ? Que nenni ! Car le tout est mêlé de nouvelles signées Hervé Fontanières. Une mine pour les meneurs de *Maléfices*, et pour tous les jeux où peut surgir une sorcellerie « traditionnelle » et « paysanne ».

Le Bestiaire

1987 MG et Pascal Gaudou

Le second « Hors-série » pour *Maléfices*. Mêlant des nouvelles de



grands noms de la littérature fantastique aux éléments de jeu, ce supplément détaille un nombre conséquent de sorts basés sur des « ingrédients »

animaux (os, plumes, poils, dents et autres composants...) ou sur des animaux eux-mêmes. Un des meilleurs bestiaires de JdR français qui soit.

CathéSchisme

2007, MG et Daniel Dugourd

Dédié à la troisième édition, *CathéSchisme* réunit un nouvel écran (de Gilles Lautussier), le *Grand Jeu de la Connaissance* (porté à 22 Arcanes comme tous Tarot divinatoire qui se respecte) et un livret ésotérique qui prend la forme de trois « conférences » : « Superstitions et diableries », « Les forces invisibles » et « Sciences secrètes des Initiés ».

Les scénarios

La malédictio de Fontevrault

1985, MG

Inclus dans la boîte d'origine. Idéal (et donc bienvenu) pour une initiation au JdR en général et à *Maléfices* en particulier : intrigue simple mais PNJ assez nombreux, fausses pistes et situations variées, peu d'aides de jeu, trame centrée sur l'Histoire et les légendes locales. Un maximum de plaisir ludique en plus de la découverte de *Maléfices* !

Une étrange maison de poupées

1985 MG ; 1^{ère} enquête du Club Pythagore

Inclus dans la boîte d'origine. Première des enquêtes dites « du Club Pythagore », dont on apprendra

par la suite qu'elles forment tacitement une sorte de campagne... Une intrigue un peu plus retorse, une enquête plus complexe, des aides de jeu bien pensées, l'irruption d'un irrationnel affleurant mais... marquant (peu de joueurs oublient cette aventure !), des thèmes insolites et des « sorciers » en milieu urbain. Une façon de montrer aux joueurs que la « grande ville » ne met pas leurs personnages à l'abri du fantastique...

Cette aventure a l'effet pervers de rendre le *Club Pythagore* fascinant et donc indispensable.

Le drame de la rue des Récollets

1985 MG ; 2^{ème} enquête du Club Pythagore



Une intrigue versaillaise, où se mêlent la grande Histoire, la petite, et les tribulations plus terre à terre d'un couple de libraires dont la maison serait

hantée... Un scénario typique, car il pose sans cesse la question : surnaturel or not surnaturel ? Là est (toute) la question dans *Maléfices* !

L'énigmatique carnet du capitaine Pop Plinn

1985 HF

Où les personnages sont embarqués dans un très étrange périple, à la suite d'un aliéné en fuite, puis de son psychiatre, tous deux disparus depuis qu'ils ont suivi l'itinéraire consigné dans le carnet du fou évadé... La Bretagne comme vous ne la connaissez sans doute pas ! Un scénario apparemment linéaire qui réserve pourtant bien des surprises aux joueurs...

Les Brasiers ne s'éteignent jamais...

1986 MG



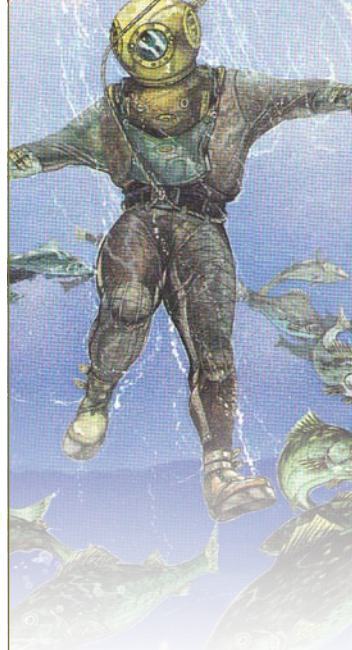
et un final qui laisse des souvenirs... L'aventure gagne à être jouée en se procurant des aides de jeu « en 3D »... un squelette par exemple, ou en fabriquant quelques statuettes du meilleur goût !

Délivrez-nous du mal...

1986 HF



Le premier scénario de *Maléfices* qui nécessite des personnages prêtés non mixtes (et pour cause !). C'est un « huis-clos » qui se déroule entièrement... à l'intérieur d'une abbaye cistercienne. On y incarne des moines (ou des nonnes). Outre l'ambiance très « Nom de la rose », cette aventure a permis à plus d'un maléficeux de réaliser les potentialités infinies de ce type de scénarios, apparemment contraignant, mais riche en rôle ! Recommandé : un CD de chants grégoriens, une cruche d'eau, un pain de campagne, une motte de beurre et un fromage d'abbaye pour tout repas, ambiance d'enfer garantie... Observation personnelle : ce scénario semble « pire » joué par un groupe féminin... « Ça balance au chapitre... » pourrait en être le sous-titre ! ➔



One-shots

La philosophie de *Maléfices* n'est pas vraiment de jouer en mode campagne (même si c'est possible, en témoigne *Le Voile de Kalf*). Le jeu se prête vraiment bien en réalité aux petites soirées « one-shot » bien préparées. Les parties sont majoritairement calibrées pour une seule séance, ce qui est parfait pour un groupe ayant peu l'occasion de se réunir ou pour une initiation d'adultes sceptiques vis-à-vis du JdR.



Un marketing d'enfer

Si l'édition et la distribution étaient professionnelles, le marketing autour du jeu n'était pas en reste : Des goodies rigolos : un pin's, des autocollants et surtout une affiche mythique ; Un « vrai » *Club Pythagore* fédérant les aficionados. Sur simple demande, les fans recevaient gratuitement une carte de membre, les goodies précédemment évoqués et « *La Gazette du Club Pythagore* ». Celle-ci contenait l'annuaire des membres et la liste des manifestations organisées autour du jeu. Deux numéros seulement mais l'ensemble complet fait désormais figure de Graal pour les Maléficiques les plus intégristes.

Le dompteur de volcans

1986 MG, 3^{ème} des enquêtes dites du *Club Pythagore*

Si vous cherchez une aventure échelonnée et feuilletonesque, nourrie aux meilleures sources du roman populaire, cette aventure vous ravira ! Jeune fille en détresse, fakir et riffi au club Pythagore, faux devins et vrais allumés, tout y est ! Un des meilleurs scénarios de la gamme !

Enchères sous pavillon noir

1987 Pascal Gaudou



Une vente aux enchères va mettre les personnages dans le sillage d'une « course » pirate bien particulière ! De Paris à St Brévin l'Océan via La Rochelle, c'est la première aventure de *Maléfices* à mener les joueurs vers ce qu'on nommait « nos colonies... » Une aventure décoiffante, qui fleurit bon les embruns, le tafia et... la poudre, mille sabords !

La musique adoucit les meurtres

1987 MG ; 4^{ème} des enquêtes dites du *Club Pythagore*



Scénario totalement parisien, mais une aventure échelonnée, violente, déjantée comme un poème de Lautréamont. Incompréhensible au début, elle va confronter les joueurs à un adversaire dangereux et fondu... Petit frère de Fantômas (le vrai, celui de Souvestre et Allain), il leur donnera longtemps du fil à retordre. Ce

scénario est livré avec une planche couleurs destinée à recréer le musée Grévin, et... avec une partition originale pour piano de 10 pages, qui fait beaucoup pour l'ambiance si vous trouvez quelqu'un pour la jouer correctement.

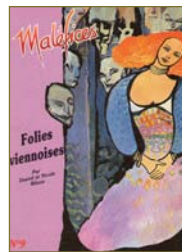
Le montreur d'ombres

1987 HF

Savants de renom, les personnages (prétirés) participent à un Congrès scientifique à Annecy... Avec des joueurs motivés, rien que l'arrivée et la présentation de chacun, de sa spécialité et de sa conférence à venir, peut être un grand moment rôlistique ! Une aventure mémorable, dont la chronologie gagne à être resserrée.

Folies viennoises

1988 Nicole & Daniel Bilous



Illustré par Baudoin (maître de la BD !), un scénario original dont la forme et la trame très libres peuvent déstabiliser certains MJ... Et pourtant, quelle ambiance ! La Vienne autrichienne en 1907 grouille d'artistes inspirés, de musiciens, de polkas et de valse, de policiers et d'autres personnages colorés, comme cette comtesse qui invite les PJ à une « soirée rouge » mystérieuse et attirante !

Pour initier des adultes à *Maléfices*, ce n'est certes pas le plus facile, mais c'est un tel plaisir !

Cœur cruel

1988 HF

Retour en France, dans le Béarn, et à Orthez plus précisément. Les joueurs s'y retrouvent aux prises avec un étrange antiquaire, des iconoclastes locaux, une légende cruelle et bien

Presse sulfureuse

Approuvés, voire écrits par l'auteur, ou vision personnelle plus ou moins orthodoxe d'un rédacteur, quelques scénarios en plus bien cachés dans les magazines (les « Casus » s'entendent première version d'Excelsior Publications).

Le mystère égyptien, par J. Balcezack (*Casus* n° 30).

Rendez-vous avec une ombre, par T. Lhomme (*Casus* n° 42.).

L'étrange cas du Professeur Sébert, par T. Lhomme (*Casus* n° 47).

La croix et les bannis, par O. Piechaczyk (*Chroniques d'Outre-Monde* n° 13).

Gaz à tous les étages, par Julien Clément (*Backstab* n° 8).

Histoire de fleurs, par Benoît Attinost (*Backstab* n° 31).

Home, sweet home... par Christian Caroli (*Dragon Radieux* n° 18).

Retour de bâton, par Bruno Coquio, (*Graal* n° 9).

La Répoubelle nous applique, par Jacques Guignot (*Rôle Mag'* n° 3).

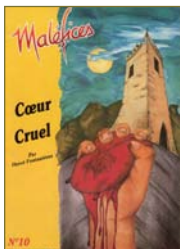
Les chasses du comte Lassary par Michel Gaudo (*Rôle Mag'* n° 4).

Le mystère de Valpeyroux, par Daniel Dugourd (*Rôle Mag'* n° 7).

Tu seras un homme, mon fils, par Michel Gaudo (*Rôle Mag'* n° 5).

Éloge du crime, par Michel Gaudo (*Rôle Mag'* n° 9).

Diableries en campagnes par Amaranth (*Jeu de Rôle Magazine HS1*).



d'autres choses encore ! Une aventure pas simple à mener, quelques points à revoir (*resserrer la chronologie, travailler la fin*), mais dépaysement et sur-

prise sont au rendez-vous.

Le voile de Kâli

1994 Pascal & Michel Gaudo ; 5^{ème} et point culminant des enquêtes dites du Club Pythagore



Première... et unique campagne pour *Maléfices*, le *Voile de Kâli*, après un début qui décoiffe, mène les joueurs à l'exposition uni-

verselle de 1900 puis – campagne et ambiance feuilletonesque obligent – dans une course autour du monde à la recherche d'un mystérieux et fort dangereux secret... Prévoyez une bonne trentaine d'heures de jeu, et une bonne préparation ! La présentation en épisodes vous y aidera, mais les aides de jeu sont moins fournies que dans les précédents ouvrages.

Danse macabre

2004, Daniel Dugourd

Première nouveauté après 10 ans de manque (et première parution des Éditions du Club Pythagore), ce scénario est totalement parisien. Pour éviter que la capitale ne soit la proie de malédictions anciennes, il faudra fourrer son nez en des lieux aussi divers que le Musée de Cluny, un certain cabaret interlope, l'église Saint Germain ou le jardin du Luxembourg. Vingt-huit pages d'aides de jeu viennent crédibiliser cette aventure. →



Une sacrée équipe

Outre Michel Gaudo et Guillaume Rohmer, *Maléfices* c'est aussi une formidable équipe d'auteurs et d'illustrateurs toutes éditions confondues. Ne pas les citer par ordre alphabétique serait vraiment un manque de gratitude...

Auteurs : Olivier Babarit, Nicole et Daniel Bilous, Daniel Dugourd, Hervé Fontanières, Pascal « Fils de... » Gaudo, Fabien Hamm.

Illustrateurs : Edmond Baudoin, Aubrey Beardsley, Armelle Buisson, Pierre Deyris, Stéphanie Ghinéa, Gilles Lautussier, Florence Magnin, Eric Nicolini, Jacques Pénalba, Bernard Reyboz.

La cornemuse du vieux Jeremiah

2005, Daniel Dugourd



Le dernier scénario en date. Direction l'Écosse, pour un héritage qui ne se refuse pas : une distillerie en plein essor ! Quoique...

Entre le soin qu'on se doit d'apporter au whisky et les états d'âme d'une jeune pupille romantique, qui entend sonner la cornemuse du vieux Jeremiah, annonciatrice de bien des tourments ? Un scénario où palpète l'atmosphère particulière du *Chien des Baskerville* !

L'œil du diadème

Non paru

Celui-ci est un scénario très attendu. Ce qu'en dit Michel Gaudo dans l'interview laisse mal augurer de sa présence dans de prochaines actus, mais sait-on jamais...

Braises

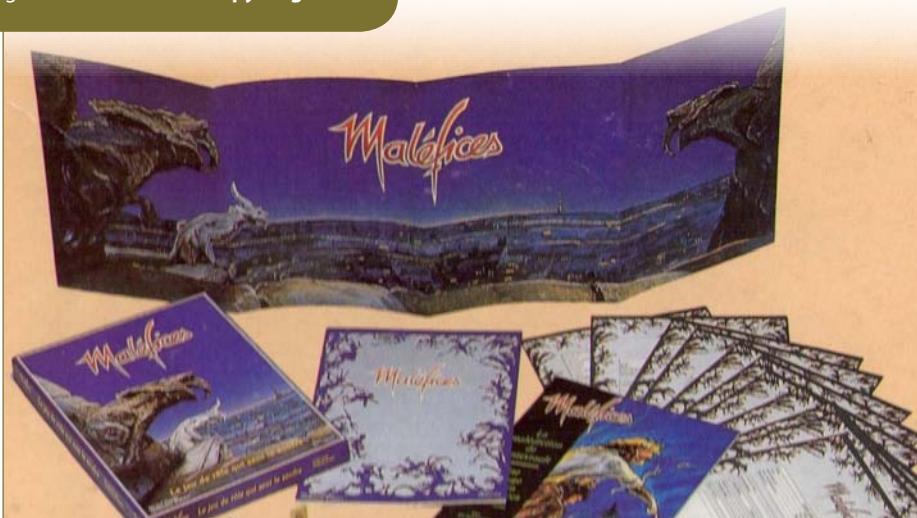
Si même les publications des Éditions du Club Pythagore se sont largement espacées, elles sont disponibles, et le noyau dur des intoxiqués le reste visiblement à jamais, entraînant par son activité régulière et ses conventions un essaim de MJ créatifs eux-mêmes moteurs de tables toujours Maléficieuses.

Pas besoin donc de thaumaturgie pour se lancer aujourd'hui dans *Maléfices* et pour goûter au souffle soufré de parties méphistophéliques, le nécessaire est à portée de main : le jeu en 3^{ème} édition, l'écran, le Grand jeu et les derniers suppléments sont en boutiques et/ou sur le net, et, « si plus car affinités », les suppléments anciens restent trouvables en occasion.

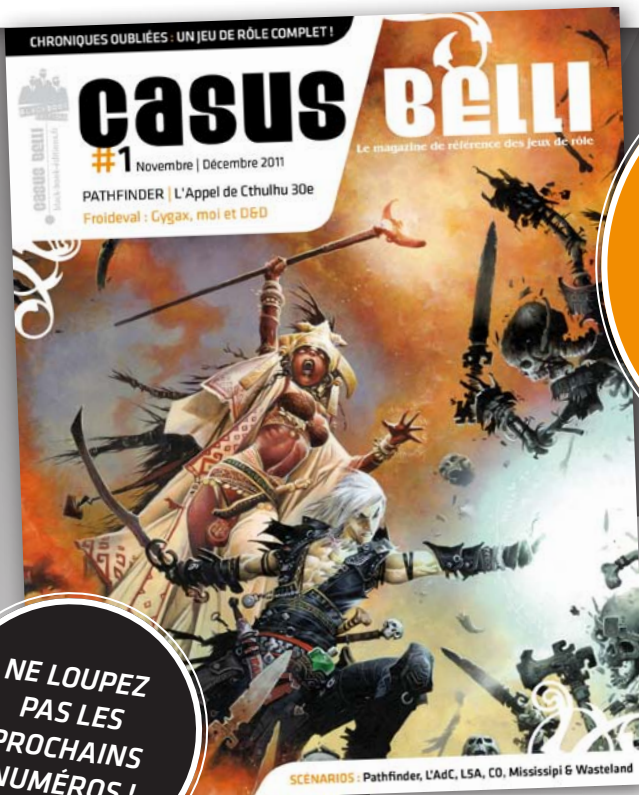
Jean-Philippe Palanchini

Une convention Maléfices en 2012

Elle se tiendra en Mai à Provins. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site du Club Pythagore Provins. www.clubpythagore.fr



ABONNEZ-VOUS À **CASUS BELLI**, LE MAGAZINE DE RÉFÉRENCE DES JEUX DE RÔLE



**54 € POUR
6 NUMÉROS
EN VERSION PAPIER
+ PDF
SOIT UNE ÉCONOMIE
DE 30 € PAR AN !**

**NE LOUPEZ
PAS LES
PROCHAINS
NUMÉROS !**

**ENVOYEZ UN CHÈQUE DE 54 €
À L'ORDRE DE **BLACK BOOK
ÉDITIONS**, AVEC VOTRE NOM,
PRÉNOM ADRESSE EMAIL ET
POSTALE, À L'ADRESSE SUIVANTE
Black Book Éditions
14 avenue Gorge de loup,
69009 Lyon
OU ABONNEZ-VOUS EN LIGNE SUR
www.black-book-editions.fr**

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved. 1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "your" means the licensee in terms of this agreement. 2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License. 3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License. 4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content. 5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License. 6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content You Distribute. 7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity. 8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content. 9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License. 10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute. 11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so. 12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected. 13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License. 14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable. 15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v.1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document. Copyright 2000. Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson. Casus Belli #1 : Chroniques Oubliées. Copyright 2011, Black Book Editions, LLC; Auteurs : Laurent Bernasconi, David Burckle et Damien Colthe.

LE SEIGNEUR DES anneaux au cinéma

10 ans déjà...

Vendredi soir, 22h. La rédaction de Casus Belli : « Salut, tu pourrais nous faire un article pour célébrer les 10 ans de l'adaptation du Seigneur des anneaux par Peter Jackson ? Pour lundi ? Hein, dis ? »

Chapitre premier

« Quand M. Bilbon Sacquet, de Cul-de-Sac, annonça qu'il donnerait à l'occasion de son undécante-unième anniversaire une réception d'une magnificence particulière, une grande excitation régna dans Hobbitebourg, et toute la ville en parla. »



Qui sait ce qu'il pourrait advenir si je refusais ? Un combat à mort contre le Rancor Balrog ? J'ai donc dit oui, évidemment. Je ne suis pas aussi fort que Dumbledore Gandalf. Mais diable, quelle drôle d'idée. Je ne suis même pas un spécialiste de Tolkien ! D'ailleurs, j'ai toujours eu du mal à lire le *Seigneur des anneaux* (SdA) en entier, à cause de son style littéraire si chiant ennuyeux particulier. Aujourd'hui encore, je fais toujours partie de ces hérétiques qui n'ont jamais fini le troisième tome. Alors pourquoi moi ? Je n'ai pas grand-chose à dire sur le *Seigneur des anneaux* et son adaptation au cinéma !

Une adaptation impossible ?

Pourtant, je n'ai aucun mal à reconnaître le génie créatif de J.R.R. Tolkien. Avant d'être une référence incontournable pour nous, rôlistes, *Le Seigneur des anneaux* est d'abord et avant tout l'un des plus grands chefs-d'œuvre de la littérature fantastique. L'adaptation de cet ouvrage majeur au cinéma était donc inéluctable, n'est-ce pas ? Pourtant, malgré plusieurs tentatives, deux projets seulement ont vu le jour. Le premier est celui de Ralph Bakshi, qui réalise en 1978 un film d'animation mêlant

dessin-animé et prises de vue réelles traitées par rotoscopie. Cela se solde par un échec commercial et des critiques mitigées, pour une œuvre inachevée qui ne couvre qu'une partie des événements du roman.

Dans les années 90, Peter Jackson se lance alors dans l'aventure. Un gros projet, doté de gros moyens, qui, nous disait-on, devait donner naissance à une trilogie grandiose, couvrant l'ensemble des trois romans. Super ! Enfin ! Oh, joie ! Mais... attendez voir... « Peter Jackson », vous dites ? Le mec qui a fait *Bad Taste* et *Brain Dead* ? Vous déconnez dérailliez plaisantez ou quoi ? (Bon, il a fait d'autres choses aussi, mais étant un hérétique, j'ai le droit d'être de mauvaise... foi. Ah ah.)

Et puis est arrivé décembre 2001, la sortie mondiale de *La communauté de l'anneau*. Comme beaucoup d'autres geeks passionnés, j'étais au rendez-vous. Sceptique, certes, mais assis confortablement, c'était déjà ça. Je me souviens avoir trouvé les premières scènes un peu languettes, mais bon après tout, « c'est du Tolkien, donc c'est normal ». Évidemment, j'étais au cinoche, il y avait donc sûrement un *con* malotru trop grand assis devant moi, et un autre *con* malotru, derrière, qui donnait des coups de pied dans mon siège. Mais peu importait : le doute s'était



“ 7 ans de développement, un budget de près de 300 millions de dollars, 15 mois de tournage, plus de 20 000 rôles de figurants ”

Rien à voir, mais...

Pour écrire cet article, je me suis permis de voler d'emprunter l'un des tics d'écriture de Maître Eolas, un avocat qui tient un excellentissime blog à caractère juridique (www.maitre-eolas.fr), et qui n'est pas totalement étranger à la culture *fantasy*/SF/JdR... Qu'il m'en excuse, mais qu'il sache que je recommanderai, parce que c'est bien marrant.

évanoué, et l'anneau le film s'emparait déjà lentement de mon âme. Plus tard, j'eus préféré signer un pacte avec mon propre sang plutôt que de manquer la sortie des deux autres volets de la trilogie, en 2002 et 2003.

Ainsi parlait Peter Jackson

Gros projet, disions-nous ? Oh oui : 7 ans de développement, un budget de près de 300 millions de dollars, 15 mois de tournage (les trois films ont été tournés simultanément), plus

de 20 000 rôles de figurants, des accessoires (costumes, armes, armures, masques...) qui se comptent par dizaines de milliers aussi... et au final, presque 12 heures de pur plaisir, si on met bout à bout les versions longues des trois films.

Les travaux de design et de storyboarding ont été titanesques et se sont étalés sur plusieurs années. Comment dans ce cas rester de marbre face à la beauté visuelle de l'œuvre ? Comment ne pas s'enthousiasmer devant les magnifiques réalisations des techniciens chargés des costumes, des maquillages, des décors, ➔

“ Aviez-vous déjà vu un Balrog aussi crédible et impressionnant ? ”



des maquettes ? Comment résister à l'envie de s'envoler immédiatement vers la Nouvelle-Zélande, pour y visiter les paysages enchanteurs utilisés lors du tournage ? Comment ne pas vibrer devant les effets visuels impressionnants qui rendent enfin justice au roman, lors des scènes de batailles notamment ? Par **Zeus Cron** Iluvatar, aviez-vous déjà vu un Balrog aussi crédible et impressionnant ? Oui ? Fuyez, pauvres fous ! Pour toutes ces réalisations techniques, et pour la musique (de Howard Shore), la trilogie a reçu six Oscars, amplement mérités.

N'oublions pas non plus un casting parfait, composé d'acteurs qui ont su donner vie avec brio aux différents héros du *Seigneur des anneaux*. Certains étaient déjà connus de longue date (Christopher Lee, Ian McKellen, John Rhys-Davies, Ian Holm, Cate Blanchett...), d'autres ont confirmé leur talent (Viggo Mortensen, Hugo Weaving, Liv Tyler...), d'autres enfin ont été révélés au grand public (Elijah Wood, Orlando Bloom...). Mention spéciale pour l'extraordinaire performance d'Andy Serkis, interprétant l'un des personnages les plus emblématiques de l'œuvre, le triste et fascinant **Smeagol** Gollum...

Un jour, les geeks domineront le monde

Bon, les ~~fanatiques encartés au Djihad-tolkiennien~~ grincheux peuvent toujours regretter les libertés prises avec le roman. Certains personnages ou événements ont en effet été modifiés, déplacés ou même supprimés (Tom Bombadil par exemple... ~~mais qui va le regretter, sérieusement ?~~). On peut également critiquer, à tort ou à raison, les traits d'humour qui parsèment les films (le fameux lan-



cer de nain, le surf sur bouclier...). Pour ou contre, quelle importance, finalement ? Nous avons pu assister en direct à la naissance d'un film culte, et pour une fois, il ne s'agissait pas d'un machin underground connu de quelques rares initiés seulement.

Bien au contraire, la trilogie a eu un énorme succès, touchant ainsi un public extrêmement large. Au-delà des qualités intrinsèques de l'œuvre, c'est peut-être là sa plus belle victoire. Soyons honnête : ce ne sont pas les jeux vidéo (pourtant bien placés) et sûrement pas le jeu de rôle (moins bien placé, lui) qui ont contribué à faire sortir la culture geek de sa boîte hermétique, pour inonder le grand public. Non, c'est le cinéma qui a joué ce rôle majeur, et notamment les adaptations de *Harry Potter* (le premier film est lui aussi sorti en 2001), de *Narnia*, des comics de super-héros, des vampires de *Twilight* et bien entendu du *Seigneur des anneaux*. Franchement, ça vaut bien un petit lancer de nain.

Bref, je n'ai pas grand-chose à dire sur le *Seigneur des anneaux* et son adaptation au cinéma.

Ah si, un truc : merci, monsieur Jackson. Du fond du cœur.

Raphaël Bombayl

Adaptater le Seigneurs des anneaux à Chroniques Oubliées

La principale différence entre l'univers fantasy de Chroniques Oubliées et le jeu dans les Terres du Milieu concerne la magie, qui y est beaucoup moins ostentatoire.

Les profils de la famille des lanceurs de sort sont donc supprimés. À la place on trouve les quatre profils ci-dessous (et leurs voies), inspirés de Gandalf le gris, Saroumane le blanc et Radagast le brun.

Magie blanc : d6, druide (nature, protecteur), ensorceleur (divination), forgesort (artefacts) et magicien (protection).

Magie brun : d6, druide (animaux, protecteur, nature), magicien (élémentaire, protection)

Magie gris : d6, ensorceleur (divination, envoûteur, illusions), forgesort (artefacts), magicien (protection).

Magie noir : d6, ensorceleur (divination, envoûteur), magicien (protection), nécromancien (mort, sombre magie).

Voie de Prestige des Istari

Cette voie de prestige inspirée de la magie des Istari, ne fera cependant pas de votre personnage l'un deux car cet attribut est réservé à la race des *Maiar*. Elle pourra par ailleurs facilement trouver sa place dans tout univers *fantasy*.

Requis : avoir atteint le rang 5 dans une voie de lanceur de sorts.

1. Sceptre défensif : le bâton du mage est un outil de défense complet, il lui sert aussi bien à parer efficacement en mêlée qu'à se protéger des sorts adverses.

Lorsqu'il tient son bâton en main, le personnage gagne un bonus de +1 en DEF par rang dans cette voie.

2. Bâton magique : le personnage choisit une capacité limitée de rang 1 de magicien ou d'ensorceleur. Elle est liée à son bâton et il peut l'utiliser au prix d'une simple action d'attaque au lieu d'une action limitée.

3. Duel psychique (L) : le lanceur de sort défie un autre magicien (ou une créature pratiquant la magie) dans un combat mental éprouvant. Pour que le sort puisse faire effet la cible doit disposer d'un score d'attaque magique. L'attaque initiale nécessite une action limitée et un test d'attaque magique réussi à une portée de 30 m pour infliger [1d6+Mod. d'INT] DM temporaires. Une fois le duel amorcé, à son tour chaque protagoniste peut porter une attaque mentale à l'adversaire en action gratuite en remportant un test opposé d'attaque magique. Le perdant du duel subit [1d6+Mod. d'INT] DM temporaires et il est repoussé de 1d4 m. Le duel peut se prolonger tout le combat en plus des actions normales des protagonistes.

4. Interdiction (L) : le lanceur de sort trace une ligne imaginaire avec son bâton, dressant une frontière invisible que nul ne saurait franchir sans son autori-

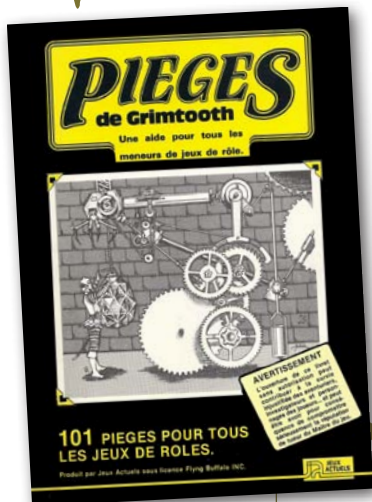
sation. Toute créature qui tente de forcer le passage doit réussir un test d'attaque opposé au test d'attaque magique du personnage. En cas d'échec, elle subit [2d6+Mod. d'INT] DM et ne peut faire de nouvelle tentative avant une heure. La frontière mesure un maximum de 20 m de large et sa durée est de 24 heures. Le personnage ne peut pas apposer plus d'une barrière magique à la fois.

5. Explosion de pouvoir (L) : le personnage brise son bâton libérant tout son pouvoir en une explosion dévastatrice. Toutes les créatures face à lui dans un cône de 120° sur une distance de 30 m subissent [5d6+niveau] DM et doivent réussir un test de FOR difficulté 20 ou tomber au sol. Un échec de 10 points ou plus signifie de plus que la créature est assommée pour 1d6 minutes.

Le personnage subit lui-même 2d6 DM et doit réussir un test de FOR difficulté 10 ou être renversé au sol. Il lui faut une semaine complète pour créer et enchanter un nouveau bâton.

Voilà, amusez-vous bien en attendant *L'Anneau unique*, le nouveau jeu basé sur les Terres du Milieu (à paraître chez Edge).

Laurent Bernasconi



Achat malin

FBI continu de rééditer ses suppléments et une grande partie de sa gamme est disponible sur leur site internet (<http://www.flyingbuffalo.com>). Il est donc encore possible de se procurer certains de ces merveilleux ouvrages à tout petit prix. Le prix du sadisme ? La modique somme de \$15 le volume en moyenne. En cherchant bien sur le site, vous devriez avoir une bonne surprise pour la version française. De plus, ce petit récapitulatif ne serait pas complet sans citer la version d20, le « **Wurst of Grimtooth's traps** », publiée par Necromancer Games en 2005. Reprenant 200 des meilleurs pièges et fournissant les caractéristiques pour D&D3.5. Cet épais volume à couverture rigide inclut également le « **Traps Bazaar** » et « **Dungeon of Doom** ». Un bon achat encore disponible sur le site de FBI si l'aspect vintage ne vous intéresse pas vraiment.

ARCHÉO-RÔLISME

PIECES DE CRIMTOOTH

1981. Des cohortes d'aventuriers arpentent en rangs serrés des kilomètres de souterrains malodorants, moites et abondamment garnis de portes cachant généralement un monstre et son trésor. La chasse aux XP bat son plein, Gros Bill étrenne son piercing +3 vs odeurs suspectes et les maîtres de jeu se demandent ce qu'ils vont bien pouvoir mettre dans ce fichu couloir désespérément vide. Quand soudain...

Flying Buffalo Incorporated (FBI), éditeur du célèbre *Tunnels & Trolls* publie un petit recueil générique annonçant clairement la couleur en quatrième de couverture : « *Un recueil de pièges dévastateurs [...] décrits de manière à permettre à tout maître de jeu d'introduire avec aisance ces dispositifs de destruction d'aventuriers dans son propre jeu* ». Grâce au **Grimtooth Traps**, le massacre allait enfin changer de camp !

PMT : Pièges Méchamment Tueurs

Présentés et commentés par le troll Grimtooth (la mascotte de FBI), les 101 pièges de ce premier volume compilés par Paul O'Connor sont issus des cerveaux dérangés d'une bande de copains dont certains deviendront de grands noms du JdR, les plus connus étant Rick Loomis, Liz Danforth et Michaël Stackpole.

Méthodiquement classée selon les besoins (pièges de salle, de couloir, de porte, objets et machins divers), agrémentée d'une jauge de « mortalité » symbolisée par des petits crânes (de 1 à 5) et dotée de commentaires délirants, cette compilation de pièges plus hallucinants et abracadabrantesques les uns que les autres remporte un tel succès

qu'aujourd'hui la gamme comporte 8 titres maintes fois réimprimés :

- **Grimtooth's Traps** (1981) : le premier du nom et le seul traduit à ce jour en français par Jeux Actuels (éditeur de *l'Ultime Épreuve* et de *la Compagnie des Glaces*) sous le nom de **101 pièges de Grimtooth** (traduction de Jean-Pierre Pécau et Jean Balczesak).

- **Grimtooth's Traps Too** (1982) : reprend la même structure que le précédent en étant à notre avis plus faible comme c'est souvent le cas avec les suites.

- **Grimtooth's Lair** (1983) : très rare aventure écrite pour le tournoi *Origins 83* dans laquelle les aventuriers sont enlevés par Grimtooth lui-même. Une salle à franchir, une porte à ouvrir, un long couloir à traverser et à eux la liberté... Facile !

- **Grimtooth's Traps Fore** (1986) : ce volume est, à la réflexion, plus « équilibré ».

- **Grimtooth's Traps Ate!** (1989) : moyen dans l'ensemble, on y découvre une nouvelle notion, la valeur nutritive de l'aventurier moyen.

- **Grimtooth's Traps Lite** (1992) : petite tendresse pour ce volume mettant l'accent sur l'humiliation et/ou l'embarras des fiers-à-bras. À noter aussi un index reprenant tous les pièges de la série et un chapitre pour les univers SF (à l'ancienne, Sas-Alien-Artefact).



• **Grimtooth's Dungeon of Doom** (1992) : DoD est LE monument, celui qu'il faut avoir lu (à défaut de l'avoir joué), juste pour le plaisir de ricaner dédaigneusement à l'évocation du module S1 « *Tomb of Horror* » de TSR. Un vrai donjon avec une histoire tirée par les cheveux bien dans l'esprit de l'époque, 58 pièges « 2 crânes minimum », une ultime arnaque, bref, un vrai bonheur et un défi quasi-impossible à relever. Et en plus, vous y trouverez les caractéristiques pour AD&D1, Warhammer 1 et Tunnels & Trolls.

• **Grimtooth's Traps Bazaar** (1994) : multi-univers, il s'agit d'un catalogue d'objets « pièges à cons » assez marrants offrant l'avantage de calmer les joueurs les plus excités prêts à embarquer le canapé « parce que ça vaut 50 PO en ville ».

What else ?

Les Grimtooth sont une très bonne source d'inspiration et permettent de franches rigolades pour un scénario assumé de type « Silly Dungeon Crawling ». Et puis pour « éjecter en douceur » un joueur agaçant ou pour faire mourir héroïquement un personnage devenu encombrant, il n'y a pas mieux.

Mais si l'on jubile à la lecture, il en est tout autrement lors de la mise en application. C'est évidemment du grand n'importe quoi dès lors qu'on recherche un minimum de cohérence dans la conception de son donjon (un Shoggoth enfermé dans une salle en verre hermétiquement close plongée dans un océan peuplé de requins ? Vraiment ?). De plus, pris au pied de la lettre, la plupart des pièges se révèlent imparables à moins d'inclure dans le groupe un voleur 25^{ème} niveau et un magicien capable de se téléporter à volonté (et encore...). Quand à en aligner plusieurs, histoire de combler un manque d'inspiration, n'y pensez même pas si vous tenez à faire autre chose que du WoW la semaine prochaine...

Alors pourquoi en parler trente ans après ? Tout simplement parce que les Grimtooths ont formé dans la douleur toute une génération de joueurs, leur donnant des automatismes que l'on ne retrouve plus vraiment de nos jours autour d'une table : une progression lente et méthodique dans l'exploration des donjons, une vraie crainte de perdre son personnage au détour d'un couloir, une analyse systématique de toutes les possibilités (y compris les plus improbables) face à une situation donnée, un vrai dialogue entre le MJ et les joueurs, de la réflexion parfois intense avant d'agir, des actions minutieusement préparées, précisément énoncées et exécutées à la lettre, etc. Bref une vraie pratique active du roleplay et non pas une progression simplement basée sur le résultat d'un bête jet de détection de piège. Toute une philosophie, vraiment.

Géraud « Myvyrrian » G.

Reconnaître un joueur

« Grimtooth ». C'est le seul :

- demander au MJ en début de partie s'il y a du café bien fort en quantité suffisante (l'exploration sera longue et méthodique),
- préciser dans son background qu'il sait nager et tenir 5 minutes en apnée,
- acheter 15 m de corde, des boules Quies, un bâton de 3 m avec un crochet, deux grandes flasques d'eau, un extincteur, de la farine, quelques sacs de sable, une boule de bowling, un anneau de lévitation, un miroir, un oiseau en cage, des protège-tibias, un piolet, des crampons à glace et des vêtements ignifugés,
- avoir un masque de soudeur intégré à son heaume,
- embaucher un aveugle idiot comme suivant parce que « ça peut toujours servir... »,
- ne jamais ouvrir une porte,
- laisser passer ses compagnons lorsque le groupe arrive enfin dans la salle du trésor.

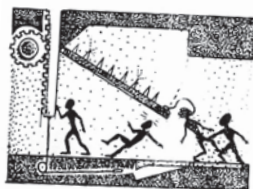


Figure 2.



Figure 3.

Le Graal des collectionneurs

C'est connu, les collectionneurs sont parfois des gens taquins. Face à un nouveau disciple, il leur arrive parfois d'évoquer avec respect le mythique **Grimtooth Tree** que seuls quelques vénérables de la confrérie possèdent. Et le jeunot de se lancer à son tour dans cette véritable quête du Graal. Qu'on se le dise, le *Grimtooth Tree* est un mythe, il n'existe pas ! Il s'agit en fait d'un vieux poisson d'avril que FBI fait encore perdurer sur son site...

Grimtooth façon CasBé

Casus a jadis repris la thématique des Grimtooth dans les premiers numéros de sa fameuse rubrique « *Devine qui vient dîner...* » avant de rapidement privilégier les monstres (représentant en cela la chronique « *Fiend Folio* » du magazine anglais *Imagine*). N'hésitez pas à envoyer à la rédaction vos propres pièges. Sans en faire une rubrique régulière, nous trouverons bien une petite place pour publier les meilleurs...

EN ACIER TREMPÉ !

Comme dans le numéro précédent, voici une petite rétrospective de trois anciens numéros de Casus Belli publiés il y a dix, vingt et trente ans. Des hobbits, du stupre et des katana !

L'avènement de la fantasy

Il y a dix ans, le rédacteur en chef de *Casus Belli* n°11 (deuxième formule) priait les dieux de la *fantasy* pour que le premier volet du *Seigneur des anneaux* de Peter Jackson soit un chef d'œuvre et rencontre le grand public ; avec l'espoir fou qu'il redonne du souffle au JdR (si seulement !). Le dossier Tolkien du numéro n'accorde guère de place au JdR, mais se révèle intéressant pour quiconque s'intéresse un minimum au célèbre écrivain. Les trois grosses critiques de ce *Casus* sont : *Donjon clef en main*, publié par l'éditeur de BD Delcourt autour de l'univers déliant de *Donjon* (imaginé par Sfar et Trondheim) ; *Nobilis* le jeu de *fantasy* urbaine et son format original « paysage » ; et *Los Angeles 2035*, pour un lynchage public dénué de classe.

Du cul et des armes

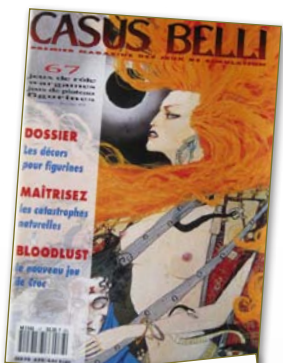
Du cul, n'exagérons rien ! En plein âge d'or du JdR, ce *Casus Belli* n°67 affiche certes un sein via une illustration d'Olivier Ledroit (*Les Chroniques de la lune noire*) et offre la critique du JdR viril et excitant qu'est *Bloodlust* (par Croc), mais il n'en reste pas moins chaste dans ses propos. Dans ce *Casus* là, ça foisonne : un beau Portrait de famille du jeu de rôle « melting-pot » *Torg*, un Profession Mercenaire destiné aux joueurs de *Star Wars*, des aides de jeu med-fan avec les pluies torrentielles de l'envoûtante Laëth et les lettres de notre vénérable Fwouinn le Parcheminé, et enfin un scénario pour *La méthode du docteur Chestel*, un jeu que l'on qualifierait volontiers aujourd'hui de bijou « indie » (ou mieux, « narrativiste »). Ce *Casus* 67 annonce une pause dans les apparitions de Croc le Bô (on

y voit d'ailleurs les auteurs Chevalier et Ségur se faire étripier par des Grosbills – un clin d'œil au successeur, qui ne sera autre que la BD Grosbille) et il nous rappelle que le système maison, *SimulacreS*, était à l'instar de l'OGD ou de *Chroniques Oubliées*, un système libre et ouvert à tous les auteurs en herbes avec la publication des univers *New York 2222* et *Bernard & Jean*.

Pour l'honneur

Décembre 81. La fusée Ariane 1 décolle avec succès et *Casus Belli* n°6 annonce fièrement qu'il sera bimestriel dès son prochain numéro ! L'avenir s'annonce radieux et si le magazine est encore largement dédié aux Wargames et à *Diplomacy*, il continue de proposer des bijoux archéologiques avec ici la refonte de la classe du Samourai chère au cœur de Froideval. Déjà proposée dans *Casus* n°1, elle est cette fois amendée par Gary Gyax lui-même, avec son lot de contraintes roleplay pas inintéressantes. Didier Guiserix, de son côté, vient en aide aux joueurs de *D&D* avec une aide de jeu pour convertir les échelles US (pouces et autres yards) au système métrique. Car en ce temps-là, l'unité de mesure était en pied pour les scènes intérieures (dons et autres cryptes) et en yards pour les scènes extérieures. Si, si ! Autant dire que sans calculatrice, tout ceci était bien compliqué ! Pour conclure, je ne vous parlerais pas du scénario *Le Roc des vautours* (Froideval, toujours) car mon elfe rôdeur n'a jamais réussi à atteindre le roc et la scène de survie qui s'en suivit (80 jours de naufrage en mer) reste un traumatisme que cette chronique ne saurait guérir...

Damien Coltice



ACHETEZ **CASUS BELLI** EN VERSION PAPIER OU PDF SUR LA BOUTIQUE EN LIGNE DE BLACK BOOK ÉDITIONS www.black-book-editions.fr

DÉCOUVREZ
NOS COUPS DE
CŒUR JDR DU
MOMENT !

NOUVELLE BOUTIQUE | JEUX DE RÔLE & GOODIES

Black Book

La boutique de Black Book Editions

ACCUEIL **NOUVEAUTÉS** **PROMOS** **PDF** **FORUM**

TOUS LES PACKS PRÉCO BBE

COUPS DE CŒUR BBE

- Accessoires
- Chroniques Outières
- Dawnforge 020
- Deadlands
- Earthdawn
- Eclipse Phase
- Midnight 020
- Pathfinder JDR
 - Livres de base
 - Campagnes
 - Compagnons du joueur
 - Modules
 - Romans
 - Univers
- Pavillon Noir
- Polaris
- Shadowrun 4
- Shadowrun Vantage
 - Romans
- Romans | À dé couvrir
- Romans | Jeux de rôle

JEUX DE RÔLE VO

- Pathfinder RPG

BLACK BOOK EDITIONS

Accueil > Boutique Black Book

FOCUS : COUPS DE CŒUR BBE

Parce que chez BBE on n'est pas fan que des produits BBE, voici une nouvelle page sur notre boutique avec nos coups de cœur du moment.

Contrairement à l'idée reçue que les éditeurs ne jouent pas, nous jouons bien évidemment aux jeux que nous publions, mais nous ne sommes pas « corporate » au point d'ignorer les gammes de grande qualité de la conc. de nos confrères éditeurs.

C'est pourquoi vous trouverez désormais sur notre boutique, au gré de notre humeur et de nos soirées de jeu, certains produits « BBE approved ».

On commence par du facile, parce que ce n'est plus la peine de les présenter, et qu'elles reviennent dans des atours des plus alléchants, les gammes **LSR** et **L'Appel de Cthulhu** font partie de la culture rôliste aux côtés de **Shadowrun** ou **D&D**. Et avec des grands anciens, auxquels il a peu de chance de se froter malgré ses qualités, **CthulhuTech**, qui allie mythe, magie, enquête, guerre et robots géants... un cocktail étonnant à découvrir d'urgence !

Et parce que certains d'entre vous (tout comme nous) ne peuvent pas attendre certains produits en VF, nous ouvrons aussi une rubrique sur la VO indispensable du moment, et c'est la boîte **Pathfinder Beginner Box** qui ouvre le bal !

Voir tous les coups de cœur BBE en cliquant ici !

NOUVEAUTÉS

Beginner Box Pathfinder
34,90€

Pack Préco BBE • PF #34 Kingmaker : Le Prix du sang (4/6)
18,90€ ~~29,90€~~

PF #33 Kingmaker : Les Disparus de Varnhold (3/6)
18,90€ ~~29,90€~~

Pack Préco BBE • Campaigne Pathfinder complète • L'héritage de feu
139,99€ ~~149,99€~~

Pack Préco BBE • Deadlands Reloaded • Coffret collector
149,90€

Pack Préco BBE • Eclipse Phase • Collector
99,90€

**LIVRAISON EN 48H
PAIEMENT SÉCURISÉ**

Crédits | Où trouver nos produits ? | Frais de port | Conditions d'utilisation pour les fans | Flux RSS

ACHETEZ DEPUIS CHEZ VOUS TOUS VOS JEUX
DE RÔLE FAVORIS, EN VERSION COLLECTOR, PAPIER OU PDF, ET
PROFITEZ DES **PACK PRÉCO BBE** (PRÉCOMMANDE AVEC PDF OFFERT)

PÉNÉLOPE « JOLICOEUR » BAGIEU

« Je jouais une troll strip-teaseuse ! »

Qui aujourd'hui ne la connaît pas ? Phénomène des blogs BD, puis de l'édition, DJ de soirée, comédienne (elle fait une apparition dans la série Bref, sur Canal+), son parcours depuis 2007 est fascinant. Mais... sous un vernis très parisien et très féminin, se cache une ancienne rôliste, une geek en puissance. De quoi tordre le nez à tous les clichés ?

Pénélope Bagieu Digest

Pénélope Bagieu est née le 22 janvier 1982 à Paris. Elle lance son blog début 2007. Le succès est fulgurant.

Son vrai métier : illustratrice (publicité, magazines...)

Bibliographie BD :
2008 : *Ma vie est tout à fait fascinante* (recueil du blog)
2008 : *Joséphine* tome 1
2009 : *Joséphine* tome 2
2010 : *Joséphine* tome 3
2010 : *Cadavre exquis* (sélection officielle Angoulême)
2012 : *La page blanche* (scénario : Boulet)



► Casus Belli : Comment as-tu découvert le jeu de rôle ?

Pénélope Bagieu : Ah... c'est une histoire familiale. Ma grande sœur a beaucoup joué au JdR puis à *Magic*, à tel point qu'elle a même bossé à *Lotus Noir* (le magazine sur les jeux de cartes à collectionner). Son mec travaillait aussi à *Lotus*, et même moi j'ai fait un petit boulot là-bas quand j'avais 20 ans. D'ailleurs j'ai vu sur votre site que vous avez sorti une nouvelle édition de *Polaris*, c'est marrant parce que moi, j'ai mis en carton la première édition de *Polaris* !

CB : Tu étais carrément dans le milieu...

PB : Oui, mon mec était rôliste aussi, je ne fréquentais que des rôlistes à une période. J'ai joué énormément, énormément à *Magic*. Comme une tarée ! Toute mon adolescence. Ma sœur m'a appris à jouer quand j'avais 11 ans, on était en vacances, on s'emmerdait et elle m'a appris pour qu'on puisse jouer ensemble. Elle a commencé à jouer à *Magic* au moment des *Alpha* et des *Arabian*, dans les toutes premières éditions. J'ai donc commencé avec des cartes qui, aujourd'hui encore, me font fantasmer !

CB : Et ensuite tu as transmis le virus autour de toi ?

PB : J'étais en 5^e et j'ai appris à jouer à ma meilleure copine. On était les deux meufs qui jouaient à *Magic* ! On était à l'Œuf Cube [NDLR : célèbre magasin parisien, métro Jussieu] tout le temps. D'ailleurs, quand j'ai pris mon premier appart', je suis allée à Jussieu. Encore aujourd'hui quand je passe devant... J'ai tellement de bons souvenirs. À l'époque, c'était l'âge où les mecs ne trouvent pas encore ça cool des meufs qui jouent ! Ça les terrifiait plus qu'autre chose. Tout mon argent de poche y passait, c'était terrible. J'ai joué pendant bien cinq ou six ans. Je faisais des tournois. C'est marrant parce que dans mon entourage de l'époque qui jouait à *Magic*, j'avais pas mal de potes qui faisaient les pro-tours et qui gagnaient plein de sous avec ça. Ensuite, ils sont passés au poker. Je jouais aussi à d'autres jeux de cartes. *Five rings*, c'était beau. En fait, mon rêve absolu, c'était d'illustrer les cartes de *Magic*, de bosser chez Wizards of the Coast ! À part ça, je lisais du Anne Rice [*Les Chroniques des vampires*] et du William Gibson [pionner du cyberpunk]...

CB : Et ce qui devait arriver arriva...

PB : Oui, à partir de la 3^e, j'ai commencé à faire du jeu de rôle. Logiquement ! Ma première partie, c'était à *Star Wars*. Mon grand bonheur en

JdR, c'était de faire l'illustration de ma fiche de perso ! Je jouais avec mes copains de vacances. Depuis tout petit, on jouait aux mêmes trucs : faire semblant d'être *Les chevaliers du zodiaque*, et *Star Wars*. Tôt ou tard, c'était écrit qu'on allait faire du JdR ! Ah, j'ai aussi une histoire d'amour avec *Risk*. Avec mes deux meilleurs amis, on y joue ensemble depuis plus de 20 ans. C'est notre tradition. On joue à *Risk* à chaque fois qu'on se voit, même aujourd'hui. Alors, ça crée des murs, parce que maintenant, on est en couple. Chacun prend toujours la même couleur, on joue en musique et chacun a la sienne. Moi, c'est souvent *Star Wars*. Quand on essaye de faire jouer des gens extérieurs, on se fait chier. Une année, on s'est fait un nouvel an *Risk*. On était trop contents ! Sinon niveau JdR, on a joué à un peu à tout. En période scolaire, c'était surtout *Vampire* et le *Monde des Ténèbres* en général.

CB : Parfait pour la gothique que tu étais alors ?

PB : C'est ça ! Mais c'était très fort. Et hyper mignon. Parce que le jeu de rôle, quand t'en fais adulte, t'arrives à avoir du recul, mais adolescent, t'es vraiment à fond dedans ! Je me souviens sur ma trousse, j'avais dessiné le symbole du clan Gangrel. Quand t'es ado, t'es obligé de le vivre à fond. Alors pour bien se couper du reste des gens de ton âge, le JdR c'est parfait aussi. Parce que c'était l'époque des émissions de Mireille Dumas, le JdR qui pousse au suicide... L'âge d'or quoi !

CB : Tes parents dans tout ça ?

PB : Ils s'en foutaient. Et puis pour un parent, si tu fais la démarche de te pencher sur ce qu'est le JdR, on se rend compte que c'est une bonne chose. C'est sain, ça pousse à mort la créativité, l'imagination, ça force à se coltiner des bouquins de 400 pages.

Non, ils étaient assez contents. Après, j'ai commencé à faire du GN [grandeur nature].

CB : Chemise à jabots, teint pâle, cuir... ?

PB : Ah oui ! Beaucoup, le GN *Vampire*, c'est l'occasion de mettre des belles robes, des gants qui remontent jusqu'au cou, du maquillage ! (Rire) Quand t'es une meuf, le GN *Vampire*, c'est le top. C'était après le lycée ça. Sinon, j'ai fait épisodiquement d'autres types de GN à côté. Mais pas de GN med-fan, c'est trop sale. Vivre dans la boue et manger dans une écuelle, ça ne m'a jamais fait rêver ! Tout ça a duré quelques années. Et puis après, les nuits pépitos-Fanta, avec la vraie vie à côté, ça a commencé à devenir dur. Pendant les grandes vacances, on pouvait faire une campagne où on jouait tous les soirs. Mes potes faisaient des vacances entières où ils partaient dans une maison pour jouer une campagne, mais ça je ne l'ai pas fait. Disons que j'étais biclassée ! Une grosse geek oui, mais une femme essayait quand bien mal d'éclore en moi ! (Rire)

CB : C'est à cette période que tu bossais pour Halloween Concept ?

PB : Oui, j'avais 20 ans. Je travaillais dans les bureaux de *Backstab* [magazine de jeu de rôle], je m'occupais des abonnements. C'était alimentaire, mais je savais des trucs avant tout le monde ! Après cette période, je me suis mise à jouer de façon plus épisodique. Mais j'ai redécouvert le plaisir du jeu de rôle plus tard, vers 24 ans et de façon très inattendue : je me suis mise à jouer à « Donjon » [D&D3.5].

CB : Tu n'avais jamais joué à Donjon avant ?

PB : Non, non. Pour moi, ce jeu, c'était l'origine, la base. Je →



“ Si j'ai des enfants, je les foudrais au JdR parce que c'est mieux que les scouts. ”

“ Mon grand bonheur en JdR, c'était de faire l'illustration de ma fiche de perso ! ”



croisais que depuis on avait fait des trucs beaucoup mieux... Pour moi, l'idée, c'était : « Alors, il y a des beholders et des trolls et on met des coups d'épées, c'est ça ? Humm, ça a l'air génial ! » En fait, parce que c'est très simple, que ça repose sur le B-A BA de l'*heroic fantasy* et finalement, ça permet plein de choses. Et donc adultes, on s'est mis à jouer, d'abord mollement, puis à fond. J'avais un personnage fétiche. Une elfe pute avec une espèce de string en cuir clouté, qui remontait en bretelles. Ah oui, elle avait aussi une épée à deux mains et elle s'appelait Kendra ou un nom de salope comme ça ! Voilà, évidemment, elle était hyper brutasse, c'était elle la Bill [abréviation de Grosbill, voir le Glossaire du rôliste] de l'équipe, c'était un peu inattendu. Il y avait aussi un nain avec un poney fringant [rire]... C'était l'été où ma sœur était enceinte, elle était complètement bloquée, elle pouvait à peine bouger. On en a profité et ça a été notre dernier été un peu hardcore.

CB : Et dans vos parties, c'était très roleplay, interprétation du personnage, ou plutôt déconne ?

PB : Comme on faisait du GN à côté, quand on jouait sur table, on ne faisait pas de roleplay. Sauf pour faire les cons quoi !

C'était plutôt une très grosse description de personnage mais pas de première personne, pas de voix. Disons qu'en GN on se lâchait pas mal, avec les accents, un perso qui boîte, un bossu. Moi, à chaque fois, sur table, je me faisais des perso hyper moches, des vieux poux, des vieilles mères maquerelles, c'était super.

CB : Qu'est ce qui te plait vraiment dans le JdR ?

PB : L'évasion. Quand tu as 16 ans, que ton quotidien, c'est le lycée... Moi, j'aimais ça et puis le fait que les univers soient hyper construits. Quand tu rentres dedans, il y a une cohérence, des règles, comme les univers du *Monde des Ténèbres*. C'était très bien foutu et littéraire. J'aimais beaucoup aussi le fait que ça créait entre nous des liens d'une fratrie hyper soudée. On se retrouvait tout le temps et on partageait plus que ceux qui se retrouvaient au bar pour se bourrer la gueule. C'est encore mieux que des potes. C'est très fédérateur et en même temps, on fait quelque chose ensemble. D'un point de vue individuel et de groupe, c'est très intéressant. Si j'ai des enfants, je les foudrais au JdR parce que c'est mieux que les scouts. Bon, tu ne sais pas forcément construire un pont à la fin ! Mais je ne suis pas d'accord avec ceux qui disent que ça rend inadapté ou que ça désocialise. Au contraire. Après j'aimais aussi beaucoup le jeu d'un point de vue graphique. En tant que maître de jeu, j'adorais dessiner les plans, les bestioles. La troisième édition de *D&D* par exemple était très belle. Les paysages, les châteaux, les armures, ça a été mon gros retour geek. Après, j'ai commencé à bosser et malheureusement, ça a été la fin. Avec la fin du temps libre, le JdR est passé à la trappe. Chez moi, ça varie également beaucoup selon les mecs. Et j'ai arrêté les rôlistes !

Pénélope
(chaotique-bonne)



CB : Tu as maîtrisé aussi donc ?

PB : Oui, vite fait. J'aimais bien le côté égoïste de « vas-y nourris moi avec un scénario, je n'ai plus qu'à réagir ». Je n'aimais pas préparer un scénario, c'était trop méticuleux. Ça me faisait chier. Et puis d'autres le faisaient très bien.

CB : Joueuse avant tout ?

PB : Oui, notamment quand les univers étaient drôles ! Comment s'appelait le jeu tiré des bouquins de Terry Pratchett, le *Disque-Monde* ? C'était complètement con ! Hyper bien. C'était n'importe quoi, on pouvait jouer les classes de perso des bouquins, moi je jouais une strip-teaseuse troll. Sauf que les trolls, les trucs hyper sexe pour eux, c'est de s'habiller, et donc elle se rhabillait sur scène, c'était cool.

CB : Quelle importance a eu le JdR sur ton métier d'aujourd'hui, illustratrice, dessinatrice et auteur de BD ?

Globalement, en JdR, je regardais beaucoup les images. J'ai recopié pendant longtemps les illustrations des bouquins de *Vampire*. C'était mon inspiration. Le jeu de rôle, pour ceux qui veulent dessiner, c'est la bible. Tu dessines des trucs durs dès le début. Mais là, je reviens vers mes premières amours ! Dans la BD que je viens de terminer avec Boulet au scénario [*La page blanche*, sortie le 18 janvier chez Delcourt], il m'a mis des courses-poursuites en hélicoptère et des enlèvements par extra-terrestres !

CB : Tu peux nous en dire un peu plus sur le scénario ?

PB : En fait, c'est l'histoire d'une personne qui a perdu la mémoire et qui mène l'enquête pour retrouver qui elle était, en se servant de son en-

vironnement, de ce qu'elle retrouve, en interrogeant les gens qui étaient censés être ses amis. Elle confronte toutes les pistes qu'elle imagine à la réalité de qui elle était vraiment, c'est un livre sur la quête d'identité.

CB : D'autres projets en cours ?

PB : Je vais commencer à dessiner une BD de SF qui se passera dans l'espace. Ce sera un album jeunesse avec un scénario de Johan Sfar et il m'a dit qu'il comptait sur moi pour que les spaceships et tout ce qui est bestiaire soient très riches et très colorés. Je vais tout donner là ! Je vais enfin pouvoir mettre à profit toutes ces années à dessiner des fiches de perso !

CB : On pourra voir ces dessins-là un jour ?

PB : Ah non ! Jamais je ne montrerai ça ! (rire) Ce serait un suicide professionnel ! Les femmes à gros seins et épée à deux mains, si ça circule, je perds mon emploi !

CB : Des chances que tu refasses du JdR aujourd'hui ?

PB : Il faudrait que je sois entouré par des gens à fond. En revanche, j'ai des potes qui jouent toujours, qui ont des gosses, qui n'ont pas lâché l'affaire. Je trouve ça vraiment chouette. Moi, c'est le manque de temps. Mais à la retraite... Après, je ne veux pas faire mon Francis Cabrel, mais aujourd'hui, j'ai l'impression que les gens préfèrent faire des trucs de merde genre poker. C'est cool le poker, mais ça n'a rien à voir. Ou *WoW*... alors que c'est solitaire, c'est de l'enfermement.

CB : Ce qui t'intéresse, c'est de jouer avec des gens ?

PB : Oui, au final oui.

Propos recueillis par Thomas Berjoan



Le Blog de Pénélope
(40.000 visiteurs uniques par jour !)

www.penelope-jolicoeur.com

Remerciements

à Pénélope pour le dessin ci-contre, fait spécialement pour les lecteurs de *Casus* !

“ Je vais enfin pouvoir mettre à profit toutes ces années à dessiner des fiches de perso ! ”

LES FÉES N'ONT QUE CE QU'ELLES MÉRITENT !

Écume Vendusud

Ah ! C'est le printemps ! Tout revit, tout pépie, tout verdit, tout bourdonne. Écume Vendusud est à la fête. Le printemps, c'est son truc à elle. Y'a pas de fée plus printanière qu'Écume Vendusud. L'hiver, elle le passe dans un trou douillet, confortable, chaud, empli de duvet d'oies migratrices qu'elle obtient de ces difficiles plumitives contre quelques services, à l'automne, lorsqu'elles partent vers l'Afrique.

Elle y reste sans s'extraire, vivant sur ses réserves de fruits secs, de céréales, de sève patiemment recueillie et mise en fioles (ne me demandez pas où elle peut bien trouver des fioles, je n'en ai pas la moindre idée). Elle y reste sans trop bouger, gardant ses forces pour le grand jour. Et le grand jour arrive ! Ça y est ! C'est le printemps ! Elle ne sort pas de sa demeure, non, elle en jaillit. Elle file, telle la plus rapide des libellules. Il faut tout vérifier. Où en sont les bourgeons des arbres ? Quelles promesses dans les nouvelles pousses ? Et les bestioles ? Elles sont à l'œuvre les bestioles ? Pas question que le printemps commence et que ça dorme dans les terriers, les nichoirs et les ruches. Tous à l'œuvre ! C'est le printemps, nom d'un gnome ! Ah vraiment, le printemps c'est son truc.

Bon, ça y est. Elle a tout contrôlé. Tout le monde bosse. Elle a fait son petit chef. La terre tourne, elle a bien vérifié. Elle peut maintenant s'octroyer un peu de bon temps. Entre nous, je peux vous le dire, toute cette agitation n'a qu'un but : s'octroyer un peu de bon temps. Car Écume Vendusud l'a compris. Si le monde ne tourne pas rond, si chaque chose n'est pas à sa place, il y a peu de chance qu'elle trouve dans les calices des fleurs de sa prairie le délice que tout l'hiver elle a patiemment attendu. Ce nectar, ce pollen qui fait toute sa raison de vivre, est un cadeau précieux que la nature ne dispense que parce que tout marche bien. Alors, elle s'assure que tout fonctionne, que tout baigne, que tout est à en ordre. Enfin, lorsqu'elle est sûre de

chaque bourgeon, de chaque bestiole, de la force du vent, de la chaleur que le soleil irradie, Écume Vendusud fait la fête. Elle plonge avec ivresse entre les grands pétales, elle se roule dans les étamines, s'en met plein la lampe, se pourlèche, se frotte, s'en recouvre. Si les grenouilles de bénitier de la mare voisine pouvaient voir ce spectacle, elles en rougiraient, c'est certain. Mais pour l'instant, les seuls témoins sont les abeilles. Ça ne les amuse d'ailleurs pas beaucoup, les abeilles. Ça travaille, les abeilles, ça ne rigole pas. Et ça ne comprend pas trop ce que cette drôle de créature fiche sur la chaîne de production à se vautrer partout comme dans... comme dans... Comme dans rien du tout vu que ce sont des abeilles et vu qu'elles ne connaissent rien dans quoi on puisse se rouler avec autant d'exubérance. D'ailleurs, même l'exubérance, elles ignorent ce que c'est. Par contre, elles savent ce que c'est que travailler, et cette « chose » les gêne, les empêche, les perturbe.

“ Y'a un truc que les abeilles font drôlement bien, à part travailler, c'est se mettre à plusieurs pour déroutier les perturbateurs... ”

Y'a un truc que les abeilles font drôlement bien, à part travailler, c'est se mettre à plusieurs pour déroutier les perturbateurs. Ni une, ni deux, elles foncent à trois sur Écume Vendusud qui, toute surprise par cette agression, quitte son bain de pollen avec précipitation. Elle s'en fiche après tout. Ce ne sont pas les fleurs qui manquent. Malheureusement, les abeilles ne manquent pas non plus. Ah, elle les voulait au travail, les abeilles. Eh bien elles y sont, et pas qu'un peu. Chaque fois qu'elle jette sur une corolle son dévolu, elle se fait agresser. Ah mais ça suffit à la fin ! C'est comme ça ?



Parfait – pense Écume – si
c'est la guerre que vous voulez...
Écume a un plan.

Elle laisse les abeilles au boulot et file vers la ruche. Parce que les ruches, toutes les ruches, elle les connaît. C'est sa tournée d'inspection. Elle sait où tout se trouve, Écume. Jusqu'à présent, elle a toujours respecté le travail de ces dames, mais là ça commence à bien faire. Alors elle fonce vers la ruche la plus proche. Zou, d'un sort, elle fait croire aux abeilles de garde qu'elle est des leurs (les abeilles sont sensibles aux illusions comme tout le monde, qu'est ce que vous croyez ?) et elle pénètre dans le Saint des Saints. Par le Grand escargot cosmique – s'enthousiasme-t-elle –, qui aurait cru qu'il puisse y avoir en un seul lieu autant de nectar ? Là, faut reconnaître, Écume a pété... euh non pas un câble, ni un boulon... C'est une fée tout de même, pas une locomotive... Mais bon... Disons qu'elle a un peu perdu les pédales (Je sais, elle ne fait pas de vélo non plus, mais c'est tout ce que j'ai trouvé dans l'urgence). Devant tout ce miellat, sa retenue légendaire (légendaire étant presque un synonyme d'inexistant dans le cas présent) a totalement disparue. Elle se jette goulûment sur les alvéoles emplies de ce demi liquide doré, ex-

traordinairement appétissant, fabuleusement... collant ! Ah ben oui, faire croire qu'on est une abeille, c'est une chose, mais ça ne donne pas le pouvoir de ne pas s'engluier. Voilà notre Écume qui se retrouve collée, scotchée, capturée, bientôt entourée d'une équipe de guerrières qui ne comprennent pas bien comment cette abeille (souvenez-vous que l'illusion fonctionne toujours) a pu s'y prendre pour se retrouver dans une situation aussi pénible.

Il va falloir que la jeune fée trouve vite une solution parce que sa petite magie, elle ne va pas durer jusqu'à l'hiver prochain. Elle peut être certaine d'une chose. Lorsque l'effet du sort disparaîtra, quand les guerrières la verront telle qu'elle est, il est probable que la fée n'aura que ce qu'elle mérite.

Marc Laperlier
Bellaminette Bruno Bellamy

SCÉNARIO PARSELY

Bienvenu dans l'Affaire du Vol du collier de Lady Castafioure

Vous êtes Arsouille Loupaing et vous avez annoncé auprès des journaux que ce soir, vous volerez le collier de Lady Castafioure qui se trouve au Museum de la ville.

Parsely ?

Directement inspiré par les jeux d'aventures textuelles PC des années 80, *Parsely* vous propose d'en retrouver toute la mauvaise foi avec un MJ qui lit le plan et joue l'ordinateur obtus et autant de joueurs que vous le voulez pour incarner à tour de rôle un unique et malheureux aventurier (ici, Arsouille Loupaing) en donnant leurs directives/commandes à l'ancienne.

Joueur : prendre Trésor enfoui.
Ordinateur (avec voix robot) : vous n'êtes pas assez fort.
Joueur 2 : manger Trésor enfoui.
Ordinateur : je ne comprends pas cette commande.
Joueur 3 : utiliser Pelle.
Ordinateur : le Trésor est un... (suite de l'aventure)

Fun et proposant des parties courtes (1 heure max.), rappelant le fonctionnement des ancêtres du jeu de rôle sur ordinateur, *Parsely* est le jeu parfait pour attendre les retardataires avant vos grosses parties de JdR. Plus d'informations sur le site de l'éditeur :

www.bah-editions.fr

Rue – Devant le Museum

Vous êtes devant le Museum, il est tard. Le voilà fermé mais rempli de policiers. Vous ne rentrerez pas par l'entrée principale. Vous êtes dans la rue, en face du Muséum se trouve un bar et une boutique de bonbon.

Les sorties sont : le bar, la boutique de bonbon.

Le personnage peut **examiner** la rue, il n'y a rien d'intéressant à part un van. S'il possède la **clef**, il peut y entrer.

Van

Vous êtes dans le van. Il y a tout un bric à brac à l'intérieur.

Les sorties sont : la rue.

Si le personnage **fouille** le van, il trouve un **chaleur**.

Boutique de bonbon

Vous êtes dans une boutique de bonbon, il y a un vendeur et un gamin avec son skate sous le bras.

Les sorties sont : la rue.

Si on **parle** au vendeur, celui ci répond simplement que «Elle est bonne ma bière, elle est bonne !» Le programme a un bug, les dialogues du barman et du vendeur sont inversés.

Le personnage peut demander n'importe quel bonbon au vendeur, il fournira ce qui est demandé à l'exception d'un bonbon en forme de M. C'est le seul moyen de récupérer un

chewing gum qui pourra être mâché pour devenir un **chewing gum mâché**.

Si le personnage **parle** au gamin, celui ci dit qu'il est triste car il aimerait un bonbon en forme de M, mais il n'y en a pas dans cette boutique.

Si le personnage **demande** le **skate** au gamin, ce dernier répondra qu'il l'échange contre un **bonbon en forme de M**.

Si le personnage **donne** un **bonbon en forme de M** au gamin, ce dernier l'échangera contre son **skate**.

Bar du Museum

Vous êtes dans le bar, le barman essuie des verres pendant qu'un homme boit une chopine.

Les sorties sont : les toilettes, la rue.

Si le personnage **parle** au barman, ce dernier répondra «ils sont beaux mes bonbons, ils sont beaux !»

Si le personnage **offre** une bière à l'homme, ce dernier fera tomber ses **clefs** de voiture, il sera tellement saoul qu'il ne s'en rendra pas compte, le personnage pourra les ramasser.

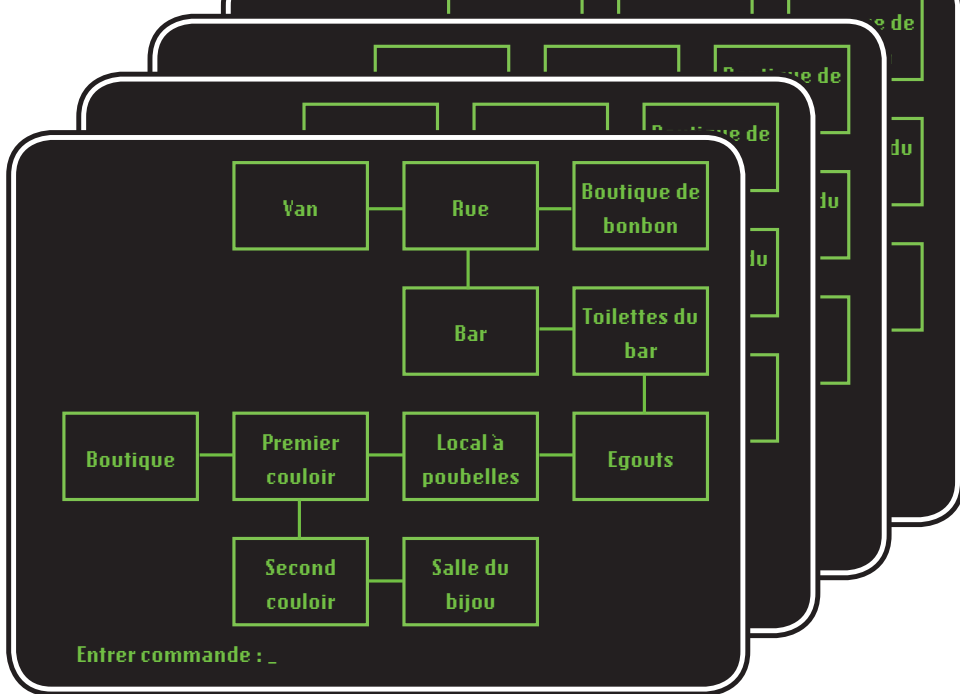
Toilettes du bar

C'est bien ici que vous aviez prévu de passer pour pénétrer dans le Museum. Il y a un accès aux égouts.

Les sorties sont : le bar, les égouts.

Egouts

Ça sent mauvais, mais il y a pire, une grille vous empêche de continuer vers le Museum.



Les sorties sont : les toilettes du bar
La seule façon de passer est d'**utiliser** le **chaleur**, cela permet d'obtenir une nouvelle sortie : le local à poubelle.

Local à poubelle

Vous voilà dans le local à poubelle du Museum, il y a... des poubelles, ça vous change de l'odeur des égouts.

Les sorties sont : les égouts, le premier couloir.

Si le personnage **fouille** les poubelles, il trouve de la **poussière**.

Premier Couloir

Vous voilà proche du but, vous êtes dans le couloir du Museum.

Les sorties sont : le local à poubelle, le second couloir, la boutique.

Boutique de souvenirs

Vous êtes dans la boutique de souvenirs du Museum. Il y a plein

de cartes postales et de cadeaux souvenirs.

Les sorties sont : le premier couloir.
Le personnage peut **prendre** une **carte postale**, il peut l'examiner pour voir qu'elle représente le collier de Lady Castafiore dans sa salle du Museum.

Si le personnage **examine** les cadeaux souvenirs, il remarque des **bonbons en forme de M**.

Second couloir

Vous voilà dans un second couloir, il a l'air de mener tout droit à la salle du collier de Lady Castafiore.

Les sorties sont : le premier couloir, la salle du bijou.

Si le personnage avance, il déclenche l'alarme en coupant un rayon, il est pris -> GameOver.

Si le personnage **utilise** la **poussière**, il voit les rayons d'alarme qui empêchent de passer, il faudrait ramper. Si le personnage propose de ramper, dites : « Mais vous n'êtes pas assez souple, vous

vous prenez pour Catherine Zeta Jones ? ». Pour passer le personnage doit utiliser le **skate**. À ce moment là, il arrive à la salle du collier.

Salle du bijou

Vous voilà sur le palier de la salle du collier. Il vous tend les bras. Mais vous apercevez une caméra de surveillance au dessus de votre tête.

Les sorties sont : le couloir.

Si le personnage **avance** sans précaution, des gardes accourent et le coffrent -> GameOver.

Le personnage peut **mettre** la **carte postale** sur la caméra en la fixant avec un **chewing gum mâché** (attention, il faut le mâcher avant de l'utiliser). Cela permet de faire croire aux gardes qu'il ne se passe rien.

À ce moment là, le personnage peut aller voler le bijou.

Ludovic Papaïs

SECRETS DE LA SÉRÉNISSE

Ah, Venise ! Même si l'industrie touristique menace de transformer cet endroit merveilleux en caricature (une visite en pleine saison donne une idée précise de ce qu'est le neuvième cercle des enfers !), l'atmosphère de la cité lacustre reste magique. Et une visite s'impose pour tout rôliste qui se respecte : l'itinéraire secret du Palais des Doges.

Giandomenico Romanelli, directeur de la fondation des musées de la ville de Venise est un mec bien. Combien de fois avez-vous pesté au détour d'une visite au départ attrayante - Château de Versailles, Mont Saint-Michel ou autres - frustré par le manque de romantisme des parcours officiels ? Rien de ce qui nous intéresse vraiment n'est abordé ! Que se cache-t-il derrière ces somptueuses réceptions ? Qui prenait vraiment les décisions ? Où sont les salles de torture et passages dérobés ?

Le Palais des Doges de Venise, immense navire gothique bordant la place San Marco et l'entrée du Grand Canal au sud de la cité, ne déroge pas à la règle. Grands espaces, grande histoire, grands peintres... et grand ennui souvent. Néanmoins Signor Romanelli a eu une brillante idée. Il est possible - sur réservation uniquement et en groupes restreints d'une vingtaine maximum - de

découvrir le Palazzo à travers « l'itinéraire secret ». L'appellation n'est pas usurpée. Un guide compétent (en français) vous mène en des lieux dont l'existence est restée cachée aux yeux de tous. Officiellement, le bâtiment servait de demeure au Doge, figure de représentation du pouvoir. Toutefois sur une petite partie du formidable édifice, lovée dans des demi-étages, l'administration secrète avait fait son nid. De la cour intérieure, ambassadeurs, nobles et hauts dignitaires contemplaient d'immenses fenêtres, en tout point semblables aux autres. Invisibles, mais au cœur même

de la République, des plafonds avaient été installés pour soutenir un complexe de petits bureaux, dont certains ne dépassent pas les 9 m².

Péter les plombs !

C'est au cœur de ces cloisons de bois que, la nuit principalement, fonctionnaires et police secrète de la République déterminaient la conduite des affaires essentielles de la cité : stratégie militaire, espionnage, législation, bonnes mœurs... De petits escaliers à sens unique relient ces pièces occultes aux lieux de pouvoir officiels à l'intérieur du Palais, avec des passages qui débouchent par exemple dans des armoires ! On trouve également dans ce complexe la salle de torture - charmante - et les fameux « plombs ». Les premières cellules de la Sérénissime, où un homme ne tient pas debout, situées sous les toits et dont le plafond est aujourd'hui encore couvert de plaques de plomb. En été, la température dépasse allègrement les 50 degrés et la visite est interdite. De quoi rendre coopératif n'importe qui ! La plus belle salle du complexe est indiscutablement la bibliothèque des archives, où était conservée toute la documentation stratégique de la cité, dans des compartiments de bois peints aux armes des familles des doges.

Dans la promiscuité de ces lieux, l'imagination explose. Il s'agit d'un formidable moyen d'entrer dans l'histoire politique passionnante et si particulière de la République de Venise, une cité marchande en avance sur son temps qui a étendu son influence sur un territoire formidable pendant que l'Occident se perdait en croisades. La visite se termine avec une irrésistible envie de jouer un scénario d'intrigues politiques dans une cité mystérieuse. Une inspiration à coup sûr pour jouer dans la Clémence de *Shade* mais aussi pour bien d'autres jeux.

Thomas Berjoan



TOUTES LES ESPÈCES
DU 6^E MONDE AU MÊME
ENDROIT !



SHADOWRUN

CRÉATURES DU 6^E MONDE

Topps



CATALYST
game labs

Copyright © 1994-2011 Th e Topps Company, Inc. Tous droits réservés. Shadowrun et la Matrice sont des marques déposées et / ou des marques de fabrique de Th e Topps Company aux États-Unis et / ou dans d'autres pays. Catalyst Game Labs et le logo Catalyst Game Labs sont des marques déposées d'InMediaRes Productions, LLC.

CONCOURS

DEVINE QUI VIENT DÎNER CE SOIR

Participez au retour de la rubrique légendaire !

Avis aux auteurs confirmés ou en herbe : Casus Belli et Black Book Éditions vous invitent à un dîner d'écriture !

But du concours

Pour ressusciter une rubrique légendaire, Casus Belli et Black Book Éditions en appellent à vos plumes. Vous êtes chaleureusement invités à nous proposer une créature originale de votre invention pour contribuer au retour dans nos pages de la rubrique « *Devine qui vient dîner ce soir* ».

Le but : imaginer et décrire **une créature inédite**. Le texte et les caractéristiques devront tenir dans un maximum de 6.000 signes (espaces compris) et vous pourrez présenter le nouveau venu selon vos désirs. Aucune limite n'est donnée quant à l'univers d'origine de votre invité, qui pourra appartenir à n'importe quel règne (animal, végétal, minéral, sidéral, etc.) et pourra être unique en son genre ou un simple représentant d'une nouvelle espèce. Vous êtes libre d'inviter un membre d'une race intelligente ou non, un être humanoïde ou non, etc.



Le profil statistique de votre invité devra respecter un minimum la présentation habituelle des *Bestiaire Pathfinder* (dirigez-vous sur le site Internet **www.regles-pathfinder.fr** pour consulter cette présentation dans la section Bestiaire).

Qu'est-ce qu'on gagne ?

Le choix du vainqueur incombera à un jury composé de membres de la rédaction de Casus et de l'équipe de Black Book Éditions. Le meilleur texte sera publié dans le **Casus Belli n°4** et son auteur recevra un exemplaire du **Bestiaire 3 Pathfinder**.

Vous avez jusqu'au **30 avril 2012** inclus pour nous envoyer vos chefs-d'œuvre, uniquement par mail, à l'adresse **concours@casus-belli-mag.fr**.

Le concours est ouvert à tous sans restriction*. MJ, joueurs, explorateurs et spécialistes de la faune comme de la flore, à vos plumes !

Extrait du règlement

Consultable sur notre site : black-book-editions.fr/casusbelli

Le concours « **Devine qui vient dîner ce soir** » est ouvert à tous*, mais le prix ne pourra être envoyé que vers une adresse située en France, Suisse ou Belgique.

Chaque candidat s'engage à **fournir des textes et éléments originaux** dont il affirme sur l'honneur être l'auteur. En cas de non-respect de ce point, leur responsabilité reste entière, et le statut de gagnant sera annulé.

En cas de co-écriture, un seul signataire sera primé et doit être mis en avant comme « auteur principal », les co-auteurs seront mentionnés en signature lors de la publication (au-delà de deux autres signataires, merci de trouver un nom de collectif).

Les envois se feront uniquement **sous forme de pièce jointe envoyée par mail**. D'autres pièces jointes peuvent être ajoutées, dans la limite de 5 mails au total, clairement identifiés comme « partie de x mails » par un titre commun (le nom de votre créature).

Le corps du mail doit contenir les coordonnées complètes du candidat (nom, prénom, adresse, code postal, ville et un numéro de téléphone valide pour être joint) ainsi qu'une adresse supplémentaire à laquelle envoyer le prix en cas de victoire si le candidat ne réside pas en France, Belgique ou Suisse.

La rédaction accusera réception des mails. Il appartient au candidat de contrôler ses accusés de réception, aucune réclamation ne sera prise en compte pour des textes

non reçus et non signalés après le 30 avril 2012.

Casus Belli et Black Book Éditions s'engagent à ne pas faire d'autre utilisation que celle prévue dans ce concours sans autorisation de l'auteur.

L'auteur est averti que de menues modifications orthographiques ou de présentation peuvent lui être suggérées pour correspondre aux contraintes de la publication.

En cas de non-conformité aux critères du jury cité plus haut, Casus Belli et Black Book Éditions se réservent le droit de ne pas publier le texte gagnant.

* Les membres de la rédaction de Casus Belli et de Black Book Éditions ne sont pas autorisés à participer.

DANS CASUS BELLI N°3

mars | avril 2012

Tandis que vous explorez ce numéro 2, la rédaction mène déjà tambour battant la bataille du numéro 3 et celui-ci s'annonce sous les meilleurs auspices. Après tout, quel meilleur mois que Mars pour lancer un *Casus Belli* ?

Pour commencer en beauté le printemps, vous aurez d'abord droit à la fin de la campagne *Seigneur de l'Hiver* mais pas d'inquiétude, la relève est d'ores et déjà assurée. Le nouveau numéro sera aussi l'occasion de retrouver un des plus célèbres scénarios parus dans nos pages, rebooté et mis au goût du jour par nos équipes. Il y aura aussi un scénario pour *Eclipse Phase* et la prochaine étape de la campagne *Cthulhu* portée haut par Tristan Lhomme vous attendent aussi parmi d'autres surprises.

Après deux numéros consacrés à VOTRE auberge, la rubrique *Bâtisse et Artifices* vous introduira auprès d'un personnage au prestige périlleux. Il sera question d'épices et de rochers forts convoités mais je n'en dirai pas plus.

L'archéorôlisme exhumera son cœlacanthe ludique avec le portrait de famille d'un dinosaure vivant et les critiques ne seront pas en reste avec des tonnes de jeux inédits décryptés et testés pour vous par nos équipes. De *Keltia* à *Icons* en passant par *Les Chroniques des Féals*, vous saurez tout sur la production francophone du début d'année et nous développerons les coups d'œil outre-Atlantique.

Monghol et Gotha, Kroc le Bô, les crapougnats et vos autres compagnons d'aventures seront bien sûr de la partie au fil de vos rubriques habituelles. Enfin, les gagnants de notre concours *Créez votre livre du Mythe*, organisé en partenariat avec les Éditions Sans-Détour, seront révélés et le meilleur texte reçu sera publié.

Vous avez déjà le sentiment que le programme est chargé ? Vous n'en avez pas encore vu la moitié. À dans deux mois pour 256 pages de jeux de rôle pleines à craquer.

Et d'ici là, à vous de transmettre la flamme !

La rédaction



LES IMMÉMORABLES AVENTURES DE



KROC,
ZE RETOUR



À VOTRE AVIS, QU'Y AVAIT-IL AVANT DARK HERESY ?



Retrouvez l'actualité de tous les jeux de figurines et jeux de plateau avec figurines dans **Ravage**

84 pages, 6,50 euros - En vente chez votre marchand de journaux

ECLIPSE PHASE



Ton esprit est un logiciel.
Ton corps est une coquille.
La mort est une maladie.
L'extinction approche.

Programme-le.
Change-le.
Soigne-la.
Affronte-la.

ISBN : 978-2-36328-106-7

Prix : 9,50€



black-book-editions.fr/eclipsephase